HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

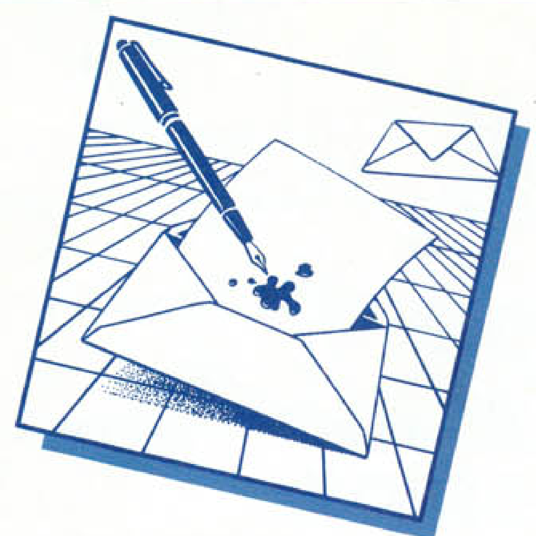
Juli 7/88

Interceptor
Amiga auf Überschall

Fantasy-Dreikampf
Vergleichstest: Bard's Tale 3, Ultima 5 und Might & Magic



F/A - 18 Interceptor
BY BOB DINNERMAN
COPYRIGHT 1988 INTELLISOFT
PUBLISHED BY ELECTRONIC ARTS



Komplikationen mit Compilationen

Spiele-Sammlungen (neuhochdeutsch »Compilations« genannt) haben sich in den Hitparaden etabliert. Auf ihnen findet man mehrere ältere Programme zum Preis von einem. Früher waren vier Spiele pro Compilation Standard, heute bekommt man oft fünf, sechs oder gar zehn Titel zum Preis von einem geboten.

Bislang klappte das Geschäft mit den Spiele-Sammlungen ganz gut, weil auf ihnen in der Regel nur Programme enthalten waren, die mindestens ein Jahr auf dem Buckel hatten. Jetzt fangen einige Softwarefirmen aber an, sich ins eigene Fleisch zu schneiden. Erstmals werden hochkarätige Vollpreis-Titel bereits nach zwei, drei Monaten auf Compilations verheizt. Wer sich zum Beispiel »IK +« von System 3 kaufte, wird sich acht Wochen später gründlich geärgert haben, da dieser Titel bereits zu diesem Zeitpunkt auf einer Spiele-Sammlung landete. Ähnliches gilt für »Super Sprint«, »Zynaps« und »Basil«, die ebenfalls in Windeseile vercompiliert wurden.

Wer sich kurz vorher ein Einzelspiel zum vollen Preis gekauft hatte, ärgert sich bei dieser Ausbeutungstaktik natürlich gewaltig. Käufer von Spiele-Sammlungen dürfen sich freuen, denn sie bekommen immer aktuellere Titel angeboten. Lange können sich die Softwarehäuser dieses schnelle Ausschlachten aber nicht mehr leisten, denn immer mehr Käufer werden sich keine einzelnen Spiele mehr leisten, sondern gleich auf die Sammlung warten. Ich hielte eine solche Entwicklung für schlecht, denn die Softwarefirmen sind auf den Verkauf von einzelnen Vollpreis-Programmen angewiesen. Aufwendige Spiele brauchen ihre Zeit (und damit auch Geld), um programmiert werden zu können. Wenn sich eines Tages nur noch Billig-Spiele und Sammlungen verkaufen lassen, brauchen wir uns nicht zu wundern, wenn das Niveau von neuen Computerspielen in den Keller rumpelt.

Meinungen zu diesem Thema sind wie immer erbeten. Unsere Leserbrief-Adresse lautet:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Euer

Heinrich Lenhardt

Kalt erwischt

Manchmal könnte ich die Happy-Computer fast aufessen, so gut gefällt sie mir, und ich lese jede Seite genauestens durch. Aber in Ausgabe 3/88 hätte ich die Seite 77 unverdaulich finden können. Als ich gesehen habe, wie ihr das Spiel »Winter Olympiad 88« bewertet habt, glaubte ich beinahe, ich hätte die falsche Zeitschrift gekauft! Ich besitze das Spiel selbst (für den Amiga). Eure Bewertung (Grafik: 27) finde ich ein bißchen untertrieben. Meine Bewertung wäre:
Grafik: 45;
Sound und Musik: 61.
(Ren Franzen, Sohren 1)

Die ruppigen Winter Olympiad 88-Wertungen galten für die C 64-Version. Die Amiga- und ST-Umsetzungen sind in der Tat besser, kommen aber meiner Meinung nach auch nicht an »Winter Games« heran. (hl)

Mit dem Buggy in der Kurve

Vor einiger Zeit las ich in der Happy-Computer von einem neuen Rennspiel namens »Buggy Boy«, das ich mir dann auch kaufte. Zunächst war ich von dem Spiel sehr beeindruckt, doch dann stellte ich fest, daß man in den Kurven nicht lenken muß. Ich meine, daß das auch Nachteile hat. Wenn man später mal ein richtiges Auto lenken muß, kann man doch nicht den Lenker in der Kurve loslassen und sagen »Es passiert schon nichts!«.

Durch diesen Aspekt würde sich für mich die Gesamtwertung um die Hälfte verringern, denn dadurch vereinfacht sich das Spiel, aber es gewinnt keinesfalls an Spielwitz.
(Frank Otto, Leuscheid)

Hmm, das ist ein ganz neuer Aspekt: Buggy Boy gefährdet die Verkehrssicherheit! Aber ich glaube kaum, daß jemand dieses Programm als Fahr-Simulator nutzt, um dann den Buggy-Boy-Stil auf freier Autobahn einzusetzen. Außerdem kann man da lange nach den bunten Fähnchen suchen. Aber mal im Ernst: Unserer Meinung nach ist die Steuerung in der Form in Ordnung, denn sonst könnte man in Kurven nur schlecht um Hindernisse lenken. (hl)

Einfach ist anders

In Ausgabe 4/88 von Happy-Computer beschwerten sich Dirk Braunstein und Christoph Schmidt über die Programmierer, die keine Amiga-Spiele schreiben.

Da ich von mir behaupte, meinen ST gut zu kennen, kann ich den beiden sagen, warum er bevorzugt wird. Das liegt nicht etwa an der schlechteren Grafik oder dem nicht so guten Sound, sondern ganz einfach daran, daß ein ST viel einfacher zu programmieren ist.

Die Behauptung, es sei eine Schande für Softwarefirmen und Programmierer, einen Computer nicht auszunutzen, aber genügend Spiele für ihn zu veröffentlichen, halte ich für eine glatte Frechheit. Außerdem wird der Leserbief auch nichts daran ändern, daß der ST zwar keine so schöne Grafik hat, aber trotzdem besser programmierbar ist.

Damit jetzt keiner denkt, ich ergreife zu sehr Partei für den ST: Ich nenne sowohl einen ST als auch einen Amiga mein eigen, von »Computer-Rassismus« kann also keine Rede sein.
(Marco Spinner, Offenburg)

Rache für Roten Oktober

Ich wundere mich doch sehr darüber, was Frank Pohlmann über das Spiel »Jagd auf Roter Oktober« in Happy-Computer 4/88 schreibt. Was ist daran imperialistisch, wenn der Kapitän eines sowjetischen U-Bootes in den Westen flüchten will? Weiß Herr Pohlmann überhaupt, was Imperialismus ist? Würde er ein Lexikon zur Hand nehmen, fände er die Definition: »Imperialismus ist die Ausbreitung eines Machtbereiches eines Staates durch Eroberung und Besitzergreifung«. Für mich ist dieses Spiel bei weitem nicht imperialistisch. Würde Herr Pohlmann lieber ein Spiel sehen, in dem Genossen aus dem Paradies der Werktätigen den dekadenten Westen befreien?
(David Rutschmann, CH-Winterthur)

Vor mir liegt die April-Ausgabe der Happy und ich habe beschlossen, Eurem Aufruf zu folgen und meinen Senf zum Leserbrief von Frank Pohlmann (»Aggressiv und imperialistisch«) zu geben.

Eines vorweg: Meine Meinung stimmt mit der von Frank Pohlmann in etwa überein. Mir hängt diese Rambo-Retter-der-westlichen-Welt-vor-dem-ach-so-bösen-Rußland-Masche nicht nur zum Hals heraus; ich finde, daß derart banale Hintergrundgeschichten einfach diskriminierend und gemein sind.

Wie wär's denn, wenn auf einmal der ganze Softwaremarkt mit Spielen russischer Programm-Autoren überschwemmt würde, in denen es darum geht, Rußland vor den Amis zu beschützen und diese auch fleißig zu bekämpfen?

Aber nicht nur »Jagd auf Roter Oktober« ist ein Produkt von Einfallslosigkeit. »Platoon« oder »Strike Fleet« haben die gleichen Qualitäten aufzuweisen, wobei man aber nichts gegen ein gutes Action-Spiel sagen kann. Wie Heinrich Lenhardt schon sagte: Man sollte allgemein den Inhalt von Computerspielen nicht zu ernst nehmen. (Name und Anschrift sind der Redaktion bekannt)

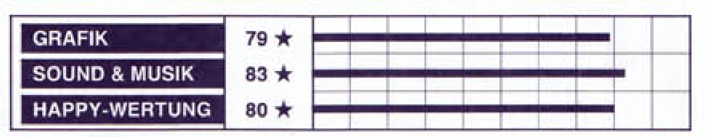
Über Geschmack kann man bekanntlich streiten. Wir halten es allerdings für geschmacklos, in Spielen Menschen abzuschießen. Für genauso geschmacklos halten wir Spiele, die Vorurteile verstärken und Haß zwischen den Völkern schüren. (jg)

Interceptor

Selten gab es für ein Amiga-Programm so viele Vorschuß-Lorbeeren wie für die Flugsimulation »Interceptor«. Hält das Spiel, was die Gerüchte versprechen?



Amiga
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	83 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★

Airforce One, das Flugzeug des amerikanischen Präsidenten, ist von Terroristen angegriffen worden. Leicht beschädigt kann es in wenigen Minuten auf dem Flughafen von San Francisco landen — wenn die Jets der Terroristen rechtzeitig ausgeschaltet werden. Sie stürzen sofort in Ihren Kampfjet und starten von einem Flugzeugträger nahe der kalifornischen Küste. Ihr Bordcomputer hat die beiden feindlichen Jets bald erfaßt, eine heiße Luftschlacht beginnt. Das Schicksal der Präsidenten hängt alleine von Ihnen ab...

Im neuen Flugsimulations-Programm »Interceptor« steuern Sie wahlweise eine F-18 Hornet oder eine F-16 Falcon. Beide Flugzeuge sind schnell, wendig und (natürlich) bewaffnet: Zwei verschiedene Raketen-Typen und eine Maschinengewehr-ähnliche Kanone sind stets an Bord.

Der Einsatzort des Interceptors ist die »Bay Area«, das Gebiet rund um San Francisco in Kalifornien. Vor der Küste ist ein Flugzeugträger verankert, der in einigen Missionen als Flughafen dient. Drei weitere Flughäfen befinden sich an Land. Natürlich fehlt neben einigen Gebäuden in San Francisco auch die Golden Gate Bridge nicht.

Gerade bei der Landung wird man sich anfangs sehr schwer tun.

Hat man diese Hürde genommen, steht die erste Mission an. Ein unidentifiziertes Flugobjekt ist in Ihren Luftraum eingedrungen. Sie sollen es aufspüren, nahe heranfliegen und identifizieren, danach wieder sicher landen. In weiteren Missionen geht es hauptsächlich darum, Flugzeuge abzuwehren oder zu eskortieren, Rettungsaktionen durchzuführen oder mit geübtem Pilotenauge Dinge finden, die auf dem Radar nicht erscheinen. Sie dürfen eine Mission allerdings erst anwählen, wenn Sie alle vorherigen erfolgreich beendet haben. Damit Sie sich



Ein kleines, übersichtliches Cockpit mit allen notwendigen Instrumenten und viel freier Sicht ist das Herz des Interceptors

Sonst ist das Fluggelände aber nur spärlich mit Objekten belegt, oft sieht man nur grünen Untergrund und blauen Himmel.

Wer den Interceptor startet, muß erst ein Trainingsprogramm absolvieren, bevor er die erste Mission fliegen darf. Leider übt man in diesem Teil weder Start noch Landung; das kurze Handbuch enthält auch nur wenige Tips für Anfänger.

nach dem Laden des Programms nicht immer durch alle Missionen kämpfen müssen, können Sie Ihren Piloten-Lebenslauf auch auf Diskette speichern und später wieder laden. In der Piloten-Statistik wird außerdem vermerkt, wie oft man abgeschossen wurde, wie viele Raketen man bisher abgefeuert hat und wie oft diese ihr Ziel fanden.

Die 3D-Grafik von Interceptor kam uns ganz subjektiv etwas schneller als die Amiga-Version von »Jet« vor. Außerdem werfen Gebäude und Flugzeuge korrekte Schatten in allen Fluglagen. Trotzdem: Auf 16-Bit-Computern haben wir schon wesentlich schnellere 3D-Grafik gesehen (Beispiel: »Carrier Command«) und auch die einzelnen Objekte und Gebäude sehen etwas ungeschliffen aus. Die Geschwindigkeit ist für ein gutes Fluggefühl jedoch ausreichend.

Ein bei Simulationen immer leicht vernachlässigter Punkt ist der Sound. Hier räumt Interceptor ordentlich ab. Wer den Amiga an seine Stereo-Anlage anschließt und sich zwischen die Lautsprecher setzt, hat akustisch das Gefühl, in einem echten Flugzeug zu sein. Vom Überschall-Knall über das surrende Fahrwerk bis zum Quietschen der Reifen bei der Landung bietet Interceptor digitalisierten Stereo-Sound, von dem man nicht genug bekommt. Am besten klingt es übrigens, wenn man einen Amiga mit 1 MByte RAM besitzt. Dann kann man sich auch eine sehr effektvoll komponierte Titelmusik anhören.

Äußerst positiv bewerten wir bei Interceptor das Fehlen eines Disketten-Kopierschutzes. Sie können sich beliebig viele Sicherheitskopien anlegen. Als Sicherung gegen Raubkopien muß vor dem Start einer Mission eine Codenummer von einer Codescheibe abgelesen und eingegeben werden.

Wer sich für Simulationen interessiert und Interceptor nur kurze Zeit gespielt hat, läßt sich schnell in den Bann dieses Programms schlagen. Dank der guten Steuerung (Joystick und Tastatur) und den Grafik- und Sound-Effekten kommt eine tolle Atmosphäre auf, die vergessen läßt, daß es sich hier nur um Luftkampf in mehreren Variationen handelt. Etwas mehr spielerische Abwechslung (Bodenziele, Kunstflug-Bewertungen oder größeres Fluggelände) würde Interceptor an die Spitze der Jet-Simulationen setzen. Trotzdem wird man mit Interceptor viele Runden fliegen, bevor das Programm seine Anziehungs-Kraft verliert. (bs)

Der Blick von außen offenbart so manchen Flugfehler; gerade der Flugzeug-Schatten ist bei Start und Landung sehr hilfreich.

Happy-Empfehlung:
Flugsimulation mit heißen Luftschlachten und Super-Stereo-Sound. Auf Dauer wenig spielerische Abwechslung.

Erste Hilfe:
Am schwierigsten ist das Landen; hier hilft auch das Handbuch nicht viel weiter. Deswegen beim Üben am besten das Flugzeug von außen betrachten: Der Schatten hilft ungemein beim Abschätzen der Höhe. Vergessen Sie nicht, das Fahrwerk auszufahren (ein oft gemachter Fehler).

Drei Rollenspiele im Vergleich: »Bard's

Der große Monster-Mix

Nach langer Wartezeit sind sie endlich da: die drei heißersehnten Rollenspiele »Bard's Tale III«, »Ultima V« und »Might and Magic«. Welches schneidet am besten ab?

Alle Rollenspiele haben eines gemeinsam: eine mehr oder minder befähigte Heldengruppe zieht aus, um einen Super-Bösen im Kampf den Garaus zu machen. Dazwischen trifft sie auf einige hundert Monster, die sie wegputzen muß. Mit etwas Glück lassen die Bösewichte nach dem Kampf Waffen oder Gold zurück, mit denen der geplagte Held seine Ausrüstung aufmöbelt oder sich einen schönen Lenz in seiner Rollenspiel-Kneipe macht.

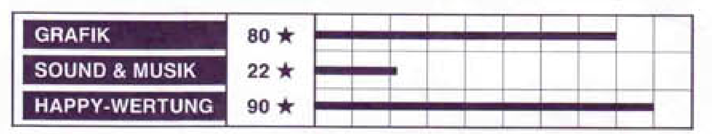


In Skara Brae steht nur noch die Gilde, der Rest der Stadt liegt in Schutt und Asche



Fragen über Fragen: Magic Mouth versperrt den Durchgang

Bard's Tale: Apple II (C 64)
59 Mark (Diskette)



Auch bei den drei neuen Rollenspielen passiert nichts wesentlich Neues. In »Bard's Tale III« ist der Mad God Tarjan wieder im Lande, in »Ultima V« ist der König des Landes verschwunden und will gefunden werden, und in »Might and Magic« hat die geplagte Heldengruppe zahlreiche kleinere Abenteuer zu bestehen. Und was die Gegner betrifft: in allen geht's nach der Rollenspiel-Regel 'Viel Feind', viel Ehr'«.

Vor allem in Bard's Tale III ist die Situation bedrohlich: Die Party kommt von einem kleinen Urlaub (Bard's Tale II) nach Skara Brae zurück und macht eine verheerende Entdeckung: die Stadt liegt in Schutt und Asche. Jemand — oder etwas — hat derartig hingelangt, daß man es mit der Angst zu tun bekommt. Der Equipment Shop brach so schnell zusammen, daß der Besitzer Garth unter den Trümmern begraben wurde. Der Barde hat nicht mehr aufgehört zu wimmern, seit er entdeckt hat, daß alle Tavernen geschlossen sind. Nur noch ein alter Mann bewohnt die Stadt und erzählt die traurige Kunde vom Untergang Skara Braes. Harte Zeiten brechen an...

Bard's Tale III wartet mit vielen neuen Feinheiten auf. Neben dem Liederbuch des Barden wurde die Zauberspruch-Liste erheblich aufgestockt: Der voll ausgebildete Magier hat die Wahl zwischen knapp 100 Zaubersprüchen. Gleichzeitig wurden gleich zwei neue magische Klassen eingeführt: die Geomancer und die Chronomancer, die natürlich besonders nette Dinge zaubern können.

Auch die Oberwelt hat sich verändert: Die Gegend um Skara Brae besteht aus sieben Parallelwelten, in die man sich teleportieren kann — dazu muß man aber erst einen Chronomancer haben. In den Parallelwelten warten dann neue Dungeons und neue Rätsel.

Die Dungeons sind zahlreicher geworden. Insgesamt gibt es 84 Level, was wohl einen Rekord unter den Computer-Rollenspielen darstellt. Bevor aber die Nicht-Kartographen wimmernd auf die Knie sinken, hier die Entwarnung: Bard's Tale III besitzt ein »Automapping«. Man bekommt auf Tastendruck eine grafische Übersicht des betreffenden Levels. Natürlich gibt es auch Zonen, in denen Automapping nicht funktioniert und man wieder auf Papier und Bleistift angewiesen ist.

Noch eine wesentliche Erleichterung: Man kann endlich mitten im Spiel speichern; egal wo man sich befindet. Damit hört die lästige Rennerei in die Adventurers Guild auf. Technisch ist Bard's Tale vom Feinsten: die Ladezeiten sind extrem kurz und

Tale III«, »Ultima V« und »Might and Magic«



Der Angriff der Killer-Insekten hält die Party nicht lange auf

die Grafik ist wesentlich besser animiert als bei den beiden Vorgängern. Damit beim vielen Kämpfen der Kopf nicht zu kurz kommt, muß der Spieler einige Rätsel lösen, um weiterzukommen. Allerdings braucht man dafür gute Englischkenntnisse und eine gehörige Portion Fantasie.

In Ultima V geht es weniger um das Abräumen von schlechtgelaunten Monstern, sondern es hat eine richtige kleine Geschichte. Lord British, der König des Landes, ist bei einer Expedition in die Dungeons verschollen. Man vermutet, daß er tot ist — killed in action. Jetzt hat der Tyrann Blackthorne die Herrschaft übernommen und führt das Land mit eiserner Hand. Können Sie das zulassen?

Das Kampf- und Magiesystem ist neu gestaltet und erlaubt jetzt wesentlich differenziertere Aktionen. Die magischen Klassen müssen sich die Ingredienzen für ihre Sprüche besorgen und außerdem noch eine richtige Zaubersprache erlernen, bevor sie loslegen können. Die Kämpfer können jetzt in jede beliebige Richtung schlagen und so kniffligere Taktiken ausprobieren.

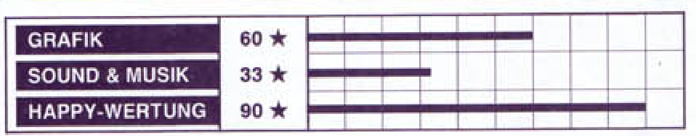
Ein wichtiger Faktor bei diesem Spiel ist es, mit Personen zu reden und sie über die Geheimnisse des Landes auszufragen. Sowohl in den Städten als auch auf Dörfern leben Leute, die einem geregelten Leben nachgehen. Besonders tückisch wird es durch den Tag- und Nachtzyklus, denn die Leute gehen arbeiten, ins Bett oder in die Kneipe und sind dementsprechend schwer aufzufinden. Das ganze Spiel dreht sich mehr um Personen, als um die Auseinandersetzung mit Monstern. Wenn man bei einem Kampf sein Leben verliert, wird man sogar wiederbelebt. Trotzdem ist das Spiel nicht leicht zu lösen: viele Dungeons (etwa so groß wie die Oberwelt) und schwere Rätsel warten auf den Spieler. Ultima V hat etwa den doppelten Umfang von Bard's Tale III oder Ultima IV und hat damit die größte Spielfläche. Grafisch ist das Spiel zwar stark verbessert worden (doppelt so viele Details wie in Ultima IV), trotzdem sackt es deutlich gegenüber den Grafikbonbons von Bard's Tale III ab.

Fortsetzung auf Seite 95



»Might and Magic«: Was da wohl Bösartiges im Wald lauert?

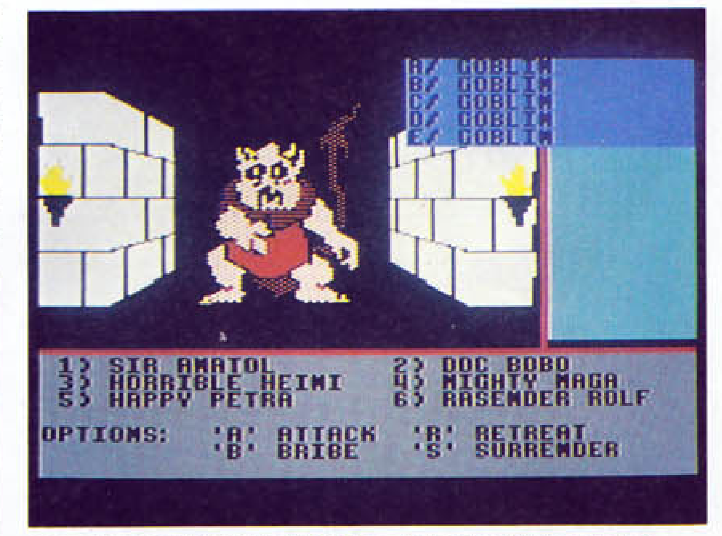
Ultima V: Apple II (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS)
89 Mark (Diskette)



GRAFIK	60 ★
SOUND & MUSIK	33 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★



Ob der Hofnarr in »Ultima V« etwas über Lord British erzählt?



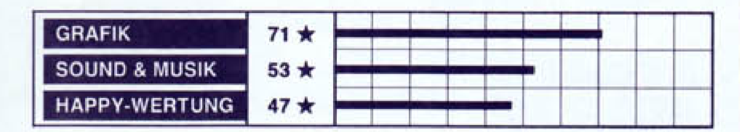
Da waren's nur noch fünf: Goblins sind schnell weggeputzt

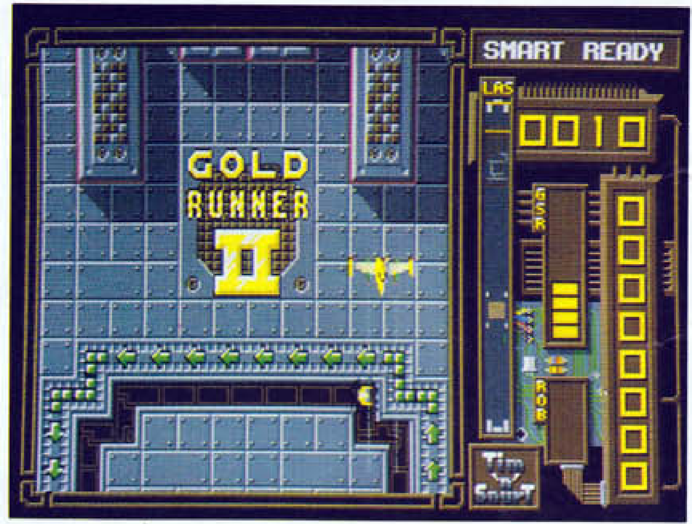
Might and Magic: C 64 (MS-DOS)
59 Mark (Diskette)

GRAFIK	41 ★
SOUND & MUSIK	10 ★
HAPPY-WERTUNG	60 ★

Goldrunner II

Atari ST
59 Mark (Diskette)





Als vor zirka einem Jahr das Ballerspiel »Goldrunner« für den Atari ST erschien, waren sämtliche ST-Freaks hingerissen: zum ersten Mal konnte man butterweiches vertikales Scrolling auf dem ST bestaunen. Wen wundert's, daß nun mit »Goldrunner II« der Nachfolger des Klassikers veröffentlicht wird.

Auf den ersten Blick erkennt man kaum Unterschiede gegenüber dem Vorgänger. Auf der linken Hälfte des Bildschirms scrollt eine Plattform; rechts sieht man sein Punktekonto und einen Scanner, der anzeigt, was sich gerade wo auf der länglichen Plattform befindet.

Ihre Aufgabe ist es, Roboter einzusammeln und an einer bestimmten Stelle abzusetzen. Leider kann Ihr Raumschiff die Blechkameraden nicht ohne weiteres an Bord beamen. Man muß warten, bis ein Transportschiff einen Roboter aufgegabelt hat, dieses Schiff abschießen und den befreiten Roboter aufnehmen. Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis alle Roboter abgeliefert oder (versehentlich) vernichtet wurden.

Die anderen Raumschiffe, die fleißig durch die Gegend ballern, können Ihnen nicht viel anhaben. Dank des Schutzschirms verpuffen die Schüsse wirkungslos oder werfen Sie etwas aus der Flugbahn. Das kann unter Umständen gefährlich werden, denn wenn Ihr Raumschiff an ein rot umrandetes Gebäude prallt, explodiert es.

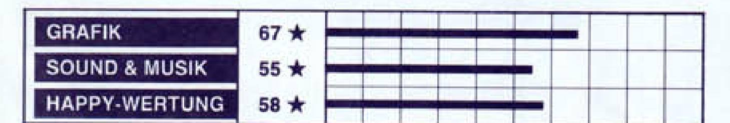
Technisch gesehen ist Goldrunner II makellos: die Plattformen scrollen fließend und die Sprites sind gut animiert. Über das Spielprinzip haben sich die Programmierer anscheinend wenig Gedanken gemacht. Auf Dauer ist es nicht sehr unterhaltsam, ständig von einem Ende der Plattform zum anderen Ende zu fliegen und ein paar Roboter aufzusammeln. Auch die Tatsache, daß man sich für zirka 20 Mark eine »Scenery Disk« mit neuen Plattformen kaufen kann, macht das Spiel nicht wesentlich interessanter. (mg)

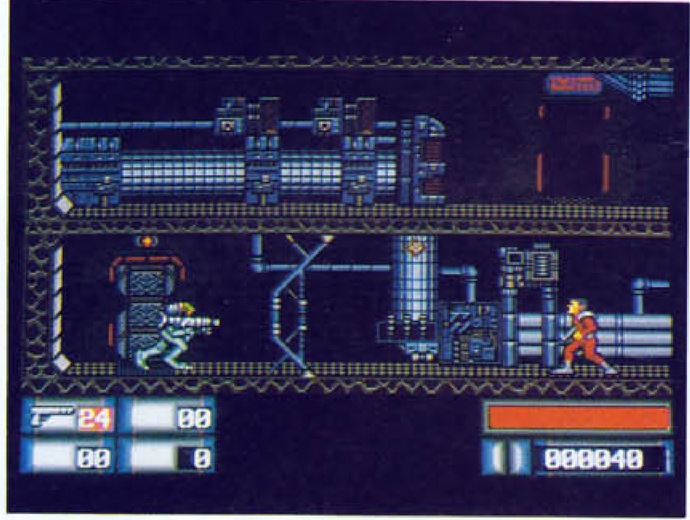
Happy-Empfehlung:
Nachfolger des ST-Klassikers »Goldrunner«. Technisch gutes, spielerisch nur mittelmäßiges Ballerspiel. Kaum Neues gegenüber dem Vorgänger. »Scenery Disks« zum Nachkaufen.

Erste Hilfe:
Nie mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend fliegen; lieber mit Bedacht steuern.

Obliterator

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette)





Jahrhundertelang eroberte die Förderation einen Planeten nach dem anderen und baute ein gewaltiges Reich auf. Doch eines Tages trafen ihre Späh-Schiffe auf eine Zivilisation, die sich trotz gutem Zuredens der Förderation nicht anschließen wollte. Die Damen und Herren fühlten sich sogar unangenehm angemacht und beschlossen: »So, jetzt hetzen wir der Förderation mal ein Raumschiff auf den Hals, daß der Hyperraum wackelt.« Gesagt, getan: Ein Super-Raumkreuzer der mit einem Antimaterie-Strahler ausgestattet ist (Nachbau-Anleitung folgt in einer der nächsten Ausgaben) putzt die Flotte der Förderation mit einem »Schlurp!« weg. Doch jetzt kommt erst die richtig schlechte Nachricht: Das Killer-Schiff nimmt Kurs Richtung Erde. Au Backe, da laßt mal gleich den »Obliterator« ran...

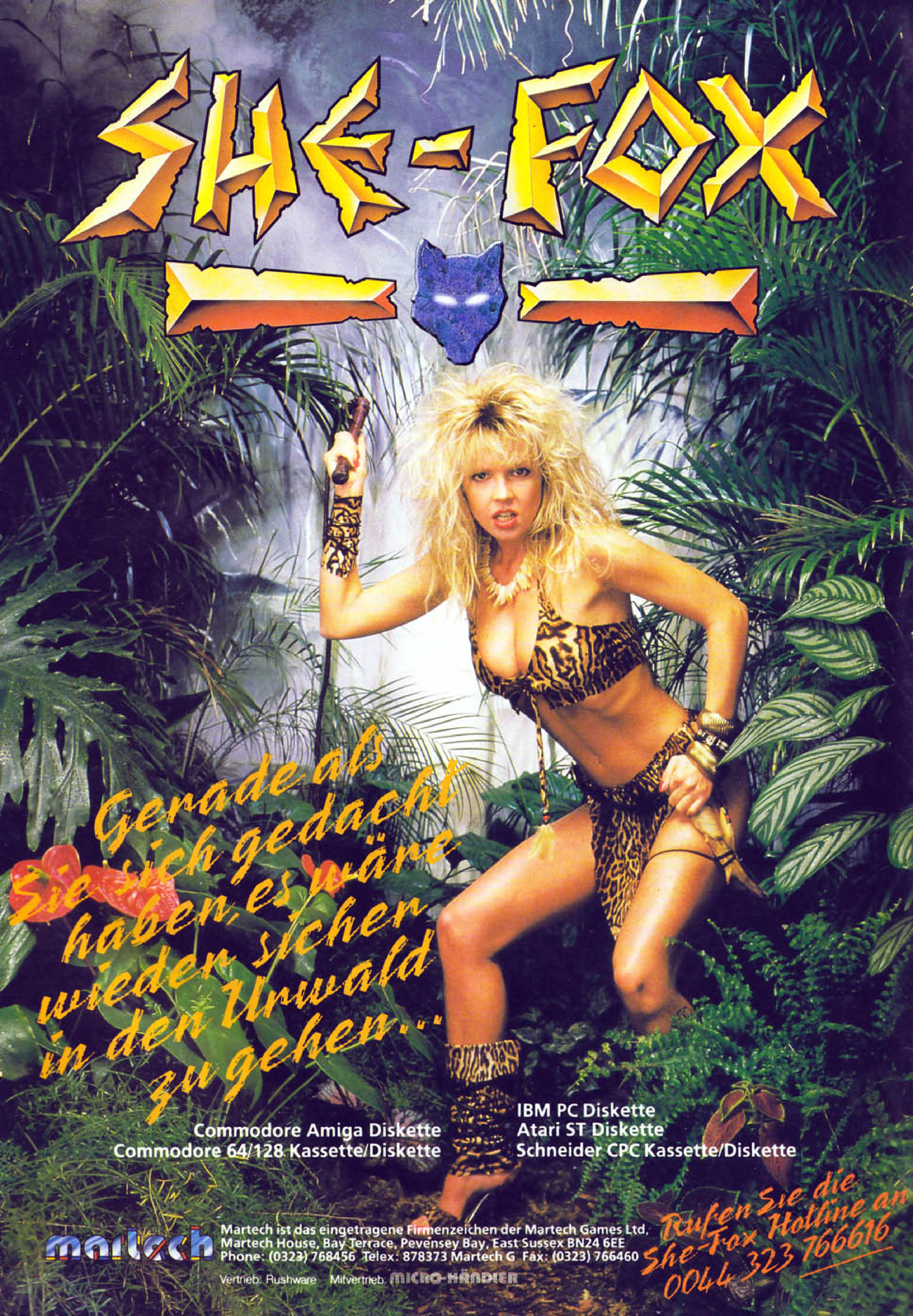
Wenige Stunden später: Der Prototyp eines Molekular-Zerhackers beamt den Helden Drak an Bord des Alien-Raumschiffs. Die Energie reicht leider nicht mehr zum Rücktransport. Drak muß also seine Mission erfüllen, wenn er heil entkommen will.

Drak ist ein Obliterator, ein Elite-Raumkämpfer der Güteklasse 1A. Er muß verschiedene Teile des fremden Raumschiffs vernichten, unterwegs Aliens zerstrahlen und am Schluß ein Shuttle zusammenbasteln, um zu fliehen. Unterwegs kann Drak auch Munition und andere Waffen aufsammeln.

Die Handlung läßt Ballern pur vermuten, doch das Programm ist ein Action-Adventure, das mit der Maus gesteuert wird. Die schön gezeichnete, wenn auch ruckelig animierte Grafik sorgt für ordentliche Science-fiction-Stimmung. Die hält aber nur an, wenn man gerne Räume erforscht, Karten zeichnet und diese Art von Spiel generell mag. Schade, daß sich hinter der imposanten Aufmachung nur ein Programm der Marke »Such-alles-ab-und-nimm-alles-mit« verbirgt. So einem gestandenen Obliterator hätte ein Ballerspiel etwas besser gestanden. (hl)

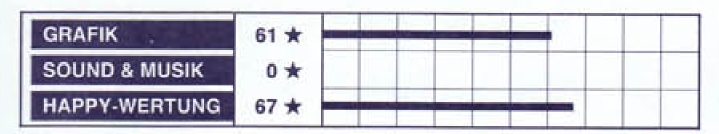
Happy-Empfehlung:
Action-Adventure mit edler Grafik. Vorsicht, Ruckel-Animation! Spielerisch nur gehobenes Mittelmaß.

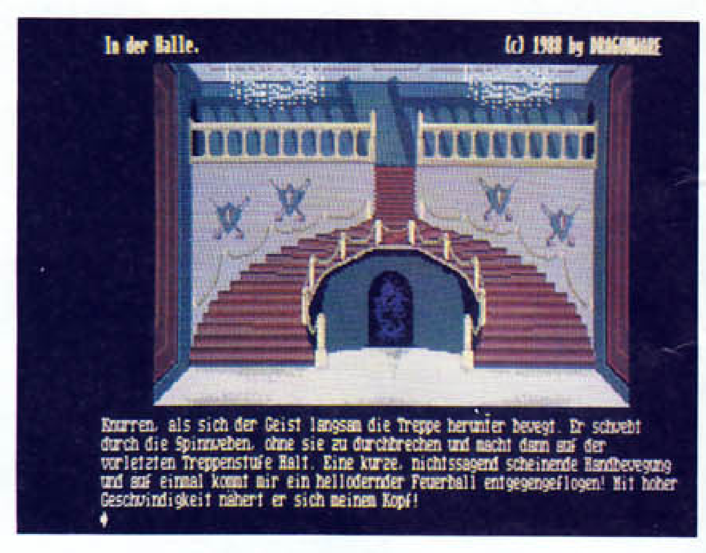
Erste Hilfe:
Wenn man in einen Raum zurückkehrt erscheinen Munitions-Pakete wieder, die man vorher schon mal aufgesammelt hatte. Auf der Karte am besten verzeichnen, wo man immer wieder Nachschub holen kann.


SHE-FOX
Gerade als Sie sich gedacht haben, es wäre wieder sicher in den Urwald zu gehen...
Commodore Amiga Diskette
Commodore 64/128 Kassette/Diskette
IBM PC Diskette
Atari ST Diskette
Schneider CPC Kassette/Diskette
martech
Martech ist das eingetragene Firmenzeichen der Martech Games Ltd,
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE
Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martech G Fax: (0323) 766460
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Rufen Sie die She-Fox Hotline an
0044 323 766616

Ooze

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
zirka 75 Mark (Diskette)





Der junge Ham Burger erbt eine Villa mit einem gepflegten Garten, einem exquisiten Weinkeller und einem gräßlichen Hausmonster. Letzteres hört auf den schönen Namen »Ooze«, kann jede Gestalt annehmen und machte schon Hams Onkel Cheez Burger das Leben zur Hölle. Nach langen Jahren des Hausterrors mit Ooze gab Cheez auf und nahm sich das Leben. Zumindest vermutet man das, obwohl man sich nicht erklären kann, warum sich Cheez derart verstümmeln mußte.

Der Spieler übernimmt die Steuerung von Ham, als er gerade vor dem Spukhaus steht und es mit gemischten Gefühlen betrachtet. Im Haus begegnet Ham dem Weingeist Vino, der toten (und aristokratisch unterkühlten) Marie en Toilet, dem Kerkermeister und Schlachtexperten Foltair und dem rostenden Ritter Kunibert, um nur einige aus dem Gruselkabinett zu erwähnen.

Ooze ist der Nachfolger zum deutschen Adventure »Hellowoon«. Wie schon beim Vorgänger, muß sich der Spieler nicht mehr mit seinem Englisch herumärgern, sondern tippt munter deutsche Kommandos ein. Es gibt um die 80 Räume zu erforschen und um die 30 digitalisierte Bilder zu besehen, wenn man nicht schon vorher das Zeitliche segnet.

Technisch ist Ooze lobenswert. Der Parser hat die komplizierte deutsche Sprache recht gut im Griff und läßt viele Eingaben des Spielers zu. Manchmal ist das Programm aber doch etwas salopp: Der Spieler versucht eine bestimmte Aktion; der Parser versteht sie nicht und motzt den Spieler an.

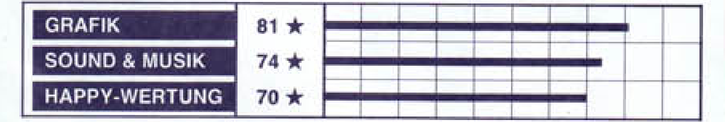
Auch über die imposanten Textmengen kann man streiten. Bei manchem Spieler kommt mit dem Lesestoff erst richtig Stimmung auf, während andere sich verwirrt durch den Textberg schlagen. Wer sich aber daran nicht stört und ohnehin keinen Goethe als Adventure haben wollte, bekommt hier das wohl bislang beste deutschsprachige Adventure geboten. (al)

Happy-Empfehlung:
Interessantes, nicht allzu schweres deutsches Grafik-Adventure. Auf dem ST ist sowohl Schwarzweiß- als auch Farbdarstellung möglich, technisch hoher Standard.

Erste Hilfe:
— Die Geländerstrebe auf der Veranda nicht übersehen.
— Alte Uhren sind in: der Zeitgeist schlägt zu.

Target Renegade

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diekette)





Prügeln Sie sich gerne? Wenn ja, dann können Sie dank »Target Renegade« Ihre Aggressionen endlich ohne Kieferbruch oder Platzwunden loswerden. Der berüchtigte Gangsterboss Mr. Big hat Ihren kleinen Bruder entführt. Nach dem Motto »Auge um Auge, Zahn um Zahn« stellen Sie sich den Schlägertrupps von Mr. Big zum Kampf.

In fünf Szenen warten dutzende von Totschlägern und andere Rauhbeine. Auch die holde Weiblichkeit zeigt sich nicht gerade von der feinen Seite. Einige Rocker-Ladies haben ganz schön fiese Tricks auf Lager.

Die Prügel-Orgie beginnt im Parkhaus. Eine Motorrad-Gang macht Ihnen das Leben schwer. Zum Glück kann man mit etwas Geschick den Rockern einen handlichen Baseballschläger aus Teakholz abluchsen. Wohl dem, der diese Waffe hat. Wesentlich gefährlicher geht's auf der Straße zu. Die Luft ist hier ziemlich bleihaltig. Italienische Mafiosi in Nadelstreifen-Anzügen und Knarren unter dem Arm haben es auf Sie abgesehen.

Im Park um die Ecke warten einige Skinheads, die vor keiner Schandtat zurückschrecken. Als ob Sie mit menschlichen Gegnern noch nicht genug zu tun hätten, hetzt man im Einkaufszentrum sogar bissige Hunde auf Sie. Bevor Sie schließlich auf den Oberschurken Mr. Big treffen, müssen nur noch seine muskulösen Leibwächter verscheucht werden.

Trotz der teilweise recht brutalen Handlung kloppt man sich mit Target Renegade immer wieder gerne. Die ausgefuchste Joystick-Steuerung trägt viel zum Spielspaß bei. Der Schwierigkeits-Grad ist allerdings etwas zu hoch. Wer sich davon nicht abschrecken läßt und Programme dieser Art mag, ist mit Target Renegade sicherlich gut bedient. Leider fehlt ein Zwei-Spieler-Modus.

Ein Extralob gebührt dem Grafiker: Kein vergleichbares Prügelspiel auf dem C 64 hat schöner gezeichnete oder besser animierte Sprites. Genauso gut gelungen sind die knackigen Sound-Effekte, die hervorragend zum Spiel passen. (mg)

Happy-Empfehlung:
Grafisch und spielerisch eindrucksvolles Prügel-Spiel mit fünf unterschiedlichen Levels. Gute Joystick-Steuerung, sehr schwierig.

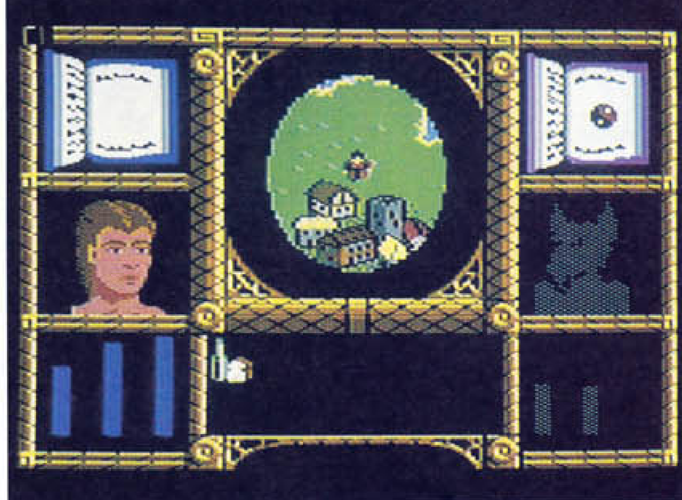
Erste Hilfe:
Im ersten Level sollte man versuchen, so schnell wie möglich zum Fahrstuhl zu gelangen; sich nicht lange mit den Gegnern aufhalten, da das Zeitlimit sehr knapp ist.

Wizard Warz

C 64 (CPC, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Kategorie	Wertung
GRAFIK	61 ★
SOUND & MUSIK	51 ★
HAPPY-WERTUNG	42 ★



Ein Nachwuchs-Zauberer auf dem Karriere-Trip: Um ein Ober-Magier mit Monopol-Stellung zu werden, will er sieben Kollegen um die Ecke zaubern. Doch bevor es soweit ist, muß er sich mit niederen Aufgaben herumschlagen und für die Konfrontation mit den anderen Magiern Erfahrung sammeln. So sind im ersten Level sechs Monster zu finden und zu besiegen. Jedes Monster bewacht einen Gegenstand, der dann in eine bestimmte Stadt gebracht werden muß. Hat man alles brav abgeliefert, erreicht man Level 2. Monster-Kampf pur steht hier auf dem Programm. Durch Siege winken auch hier Gegenstände. Drei bestimmte Dinge muß man ergattern, bevor man den dritten und entscheidenen Level erreicht. Hier steht der Endkampf mit den anderen Zauberern auf dem Programm. Jeder Level wird einzeln geladen.

Von »Wizard Warz« hatte ich mir eine interessante Mischung aus Rollen- und Action-Spiel erhofft. Der erste Eindruck verspricht einen kräftigen Rollenspiel-Einschlag, entpuppt sich aber rasch als Augenwischerei. Wizard Warz ist eigentlich »nur« ein Action-Adventure, das durch die Fantasy-Handlung einigermaßen getarnt wurde. Die Konfrontationen mit den Monstern sind reine Action-Duelle; die verschiedenen Zaubersprüche, die man hier anwenden kann, sind eigentlich nichts weiter als unterschiedliche Waffen-Arten.

Wer hier einen kleinen Bruder von »Ultima«, »Bard's Tale« & Co. erwartet, wird bitterlich enttäuscht sein. Auch Action-Fans dürfte die merkwürdige spielerische Mischung nicht begeistern; da gibt es einfach zu lange Leerlauf-Phasen, in denen man lustlos nach Monstern und Städten sucht.

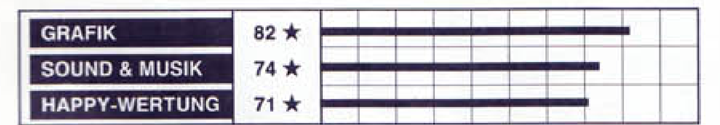
Als Action-Adventure mit Fantasy-Einschlag ist Wizard Warz eine ganz nette Geschichte. Grafisch ist das Programm auch ganz hübsch gemacht. Das Spielkonzept ist aber zu sehr Wischi-Waschi und wird wohl keinen so richtig glücklich machen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Action-Adventure für einen Spieler. Spielstände können nicht gespeichert werden.

Erste Hilfe:
Die Monster im ersten Level findet man in bestimmten Regionen (zum Beispiel Wald, Gebirge etc). Am besten notieren, in welcher Stadt man welchen Gegenstand abliefern muß — so spart man Zeit und Ärger.

Die Arche des Captain Blood

Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)



Kategorie	Wertung
GRAFIK	82 ★
SOUND & MUSIK	74 ★
HAPPY-WERTUNG	71 ★



Captain Blood ist in Schwierigkeiten. Noch vor ein paar Tagen hieß er Bob Morlock und war ein erfolgloser Programmierer. Doch dann kam ihm die Idee seines Lebens: Er programmierte sich mit einem genialen Trick in seinen Computer. Der Computer entpuppte sich als riesiges Universum, das er mit seinem Raumschiff bereisen kann. An sich ist so ein Trip ins ROM ja eine faszinierende Sache, aber leider hat sich Blood/Morlock bei der Beamerei in Clones aufgespalten. Er hat nur noch wenige Tage zu leben, wenn er nicht bald seine Doppelgänger findet und absorbiert.

Das Universum ist so riesig, daß Blood nicht ohne fremde Hilfe weiterkommt. Es gibt eine Handvoll Rassen im Universum: algige und pockige Croolis, Izwals, Ondoyantes, Tromps, Robheads und viele andere Aliens mehr. Um mit ihnen reden zu können, steuert der Spieler eine Flugdrone über die Planetenoberfläche in einen Canyon. Der Spieler kann über zirka 120 Symbole mit den Planetenbewohnern reden. Wenn man sie anständig löchert und die Informationen richtig kombiniert, ist der erste Clone nicht weit.

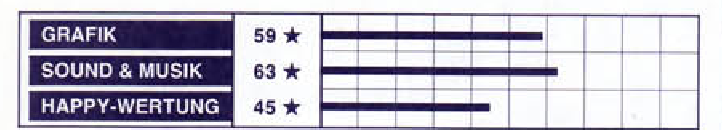
»Die Arche des Captain Blood« erschien vor einigen Monaten in einer französischen Ausgabe. Jetzt liegt eine erweiterte Version vor, die komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Neben dem Handbuch sind alle Symbole des Sprachinterpreters »Upcom« übersetzt, so daß man sich nicht mit Wörterbüchern plagen muß. Außerdem sind ein paar Rassen neu dazugekommen, was dem Spiel einen zusätzlichen Reiz gibt. Spielerisch hat sich allerdings kaum etwas verändert: Man sucht einen Planeten aus, fliegt hin und versucht, möglichst viel über die Clones zu erfahren. Trotz der faszinierenden Atmosphäre, der tollen Musik und der imposanten Grafik wird das Spiel auf Dauer etwas langatmig. (al)

Happy-Empfehlung:
Ein grafisch exzellentes Science-fiction-Abenteuer mit einem neuartigen Spielprinzip. Für Spieler mit etwas Ausdauer interessant.

Erste Hilfe:
— Der erste Planet ist immer bewohnt.
— Teilweise sind die Völker untereinander verfeindet, was man schamlos ausnützen sollte.

Oh No!

C 64
10 Mark (Kassette)



GRAFIK	59 ★
SOUND & MUSIK	63 ★
HAPPY-WERTUNG	45 ★



Wenn die Programmier-Truppe Sensible Software ein neues Spiel ankündigt, erwartet man immer etwas Besonderes. Nicht nur der Superhit »Wizball«, von Euch zum besten Computerspiel des Jahres '87 gewählt (siehe Happy-Computer 5/88), stammt von ihnen. Auch das hochgelobte »Shoot 'em up Construction Kit« haben die findigen Engländer programmiert. Ihr neuestes Spiel basiert auf dem schon etwas älteren Spielautomaten »Rip Off«. Bei »Oh No!« ist ballern pur angesagt.

Sie steuern ein Raumschiff und müssen galaktische Kühe bewachen (kein Witz). Hungrige Weltraumpiraten haben es nämlich auf die Wiederkäuer abgesehen und wollen sie entführen. Zum Glück verfügt Ihr Raumschiff über ein Lasergeschütz und treffsichere Lenkraketen. Sie müssen nun einfach dafür sorgen, daß kein feindliches Raumschiff eine Kuh ins Schlepptau nimmt, und mit ihr wegfliegt. Wurden alle Vierbeiner entführt, ist das Spiel zu Ende. Auf dem »Scanner« sehen Sie, ob sich gerade jemand den Kühen nähert. Je länger Sie die Tiere verteidigen, desto mehr Angreifer tummeln sich auf dem Spielfeld, das nach allen Seiten

Die Jungs von Sensible Software haben sich dummerweise den falschen Spielautomaten ausgesucht. Es gibt so viele tolle Oldies, die eine Umsetzung für Computer wert wären — Rip Off gehört leider nicht dazu. Das Spielprinzip ist einfach zu dürftig. Das ist um so tragischer, weil Oh No! technisch sauber programmiert wurde. Grafik und Musik reißen einen nicht gerade vom Hocker, sind aber durchaus passabel.

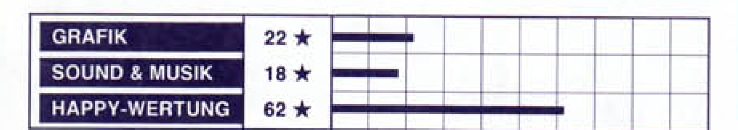
Einen gewissen Unterhaltungswert kann man Oh No! nicht absprechen. Es fragt sich allerdings, wie lange es Spaß macht, mit seinem Raumschiff ein paar Sprites abzuballern — zumal sich auch nach längerer Spielzeit so gut wie nichts ändert. Wer ein preisgünstiges Ballerspiel sucht, ist mit »Zone Ranger« besser bedient. (mg)

Happy-Empfehlung:
Simples Ballerspiel ohne Extrawaffen, das dem Spielautomaten »Rip Off« nachempfunden ist. Auf Dauer ziemlich eintönig; wenig Abwechslung. Gewöhnungsbedürftige Steuerung.

Erste Hilfe:
— Immer in der Nähe der Kühe bleiben.
— Auf den grafischen Gag in der High-Score-Liste achten.

Fugger

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS)
30 Mark (Kassette), 45 bis 60 Mark (Diskette)



GRAFIK	22 ★
SOUND & MUSIK	18 ★
HAPPY-WERTUNG	62 ★



Die »Fugger« waren im Mittelalter eine einflußreiche Augsburger Handelsfamilie. Also geht's in diesem Spiel nicht um keulenschwingende Ritter, sondern vielmehr um schwunghaften Handel. Ein bis maximal sechs Spieler schlagen sich um Macht, Waren und Gold.

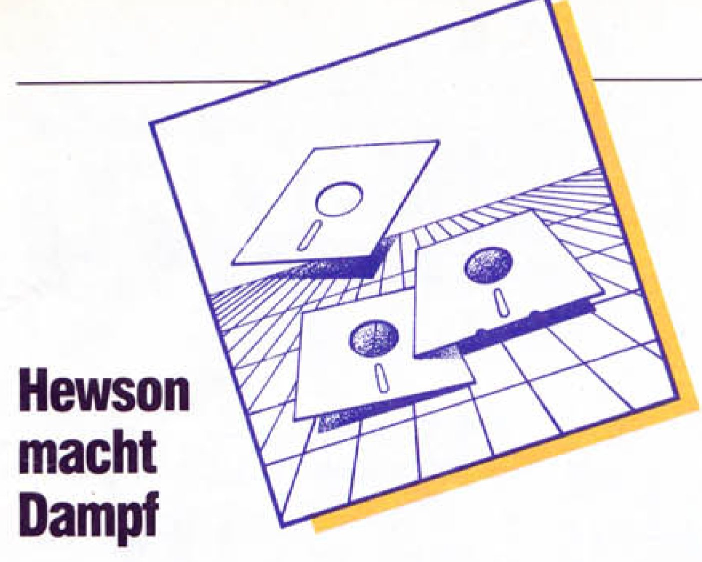
Jeder von ihnen bekommt als Grundausstattung 500 Taler, 20 Fässer Bier und ein Warenlager in Augsburg. Mit kaufmännischem Geschick wird jetzt versucht, mehr aus seinem Geld zu machen; gehandelt wird mit Gold, Tuch, Glas, Korn, Wein und Bier. Die Waren, die in Fabriken produziert werden, werden mit Fuhrwerken in sein Lager geschafft und möglichst teuer verkauft. Wer sich ungeschickt anstellt und Schulden macht, dem wird ein Fuhrwerk gepfändet. Hat man gar nichts mehr, landet man im Schuldenturm. Zur Zeit der Fugger lebte auch Karl, der deutsche Kaiser von Gottes Gnaden. Man sollte ihn hin und wieder mit Geld unterstützen, denn nur so wird der Weg zum Adelstitel (und damit zum Ruhm) frei.

Unangenehmerweise kann man von seinen Mitspielern überfallen werden. Der hinterhältige Angreifer engagiert dazu eine Handvoll Räuber, die sich über die Fuhrwerke hermachen. Wenn man Söldner zur Verfügung hat, kann man die Angriffe abwehren. Der Angreifer plaziert seine Räuber, der Verteidiger seine Söldner in einer kleinen Landschaft. Den Rest des Kampfes rechnet dann der Computer aus.

Grafisch machen die Fugger auf dem C 64 wenig her, auch der Sound beschränkt sich meist auf ein einstimmiges Gepiepse. Das Spiel wird komplett mit dem Joystick gesteuert und ist einfach zu bedienen. Wer gerne »Hanse« oder »Kaiser« auf seinem C 64 spielte und auf opulente Grafik verzichten kann, bekommt ein spritziges Handels-Spiel, das vor allem mit mehreren Spielern Spaß bringt. Für die 16-Bit-Computer sollen die Grafiken komplett neu überarbeitet werden. (al)

Happy-Empfehlung:
Grafisch schlichtes, aber witziges Handelsspiel im Stil von »Hanse«. Ein bis sechs Spieler können teilnehmen.

Erste Hilfe:
— Die ersten Runden nur produzieren und sich ein nettes Finanz-Polster zulegen.
— Nicht zu viele Fabriken eröffnen.
— Fuhrwerke bei ca. 50 Prozent warten lassen.



Hewson macht Dampf

Für die nächsten Monate hat das englische Softwarehaus Hewson sowohl einige Neuheiten als auch Umsetzungen älterer Titel angekündigt.

Das erfolgreiche Action-Spiel »Exolon« wird jetzt auch für Atari ST und Amiga umgesetzt. »Cybernoid« (siehe auch Test der C 64-Version unter »Kurz und bündig«) wird im Moment ebenfalls für Atari ST und Amiga adaptiert. Erscheinungstermin: nicht vor August.

Demnächst soll auch eine Atari XL-Version von »Nebulus« erscheinen. Die Atari ST- und Amiga-Umsetzungen dieses Programms sind für September angekündigt.

Trotz der vielen Umsetzungen kommen die Neuheiten bei Hewson nicht zu kurz. Im Juli wird das vertikal scrollende Ballerspiel »Marauder« veröffentlicht. Das neue Programm vom Nebulus-Autor John Phillips heißt »Roadstar XRi«. Dieses 3D-Action-Rennspiel ist für den September für C 64, Atari ST, Amiga, Schneider CPC und Spectrum angekündigt. (mg)

Road Blasters rollt an

Mit Spannung erwartet die ganze Redaktion die Umsetzungen des tollen Atari-Spielautomaten »Road Blasters«, der eine Mischung aus Autorenn- und Ballerspiel bietet. U.S. Gold will in den nächsten Wochen Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum veröffentlichen. Bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe war leider noch keine Version fertig. Ein Test folgt wahrscheinlich in der nächsten Happy-Computer. (hl)



Ein »Road Blaster« kennt keinen Stau — er läßt gleich die Bordkanone sprechen (C 64-Version)

Die Spiele-Hitparaden Juni 1988

In England finden wir in diesem Monat neun Billigspiele und eine Compilation in den Top 10. Erst auf den nachfolgenden Plätzen kommen mit »Platoon«, »Out Run« und »Ikari Warriors« die ersten Vollpreis-Titel. Wenig aufregendes tut sich in den USA-Charts, wo weiterhin etwas betagte Spiele wie »Gauntlet« dominieren.

Ganz schön was los ist hingegen bei Euren Leser-Charts. »Maniac Mansion« ist erstmals die Nummer 1 und zugleich das erste Adventure, das die Spitzen-Position erobern konnte. Die »Great Giana Sisters« fegten inzwischen von 14 auf 3 vor und liegen nur knapp hinter »California Games«. Auch hier gibt's einen neuen Rekord zu vermelden, denn noch nie zuvor erreichte ein in Deutschland programmiertes Spiel die Top 10! Die stärksten Aufsteiger jenseits der ersten Zehn sind »Skate or die« auf 13, »Dungeon Master« auf 17 und »Tetris« auf 18.



Deutschland (Happy-Leser-Hits)

1. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
2. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
3. (-) **Great Giana Sisters** (Rainbow Arts)
4. (3) **Pirates** (Microprose)
5. (4) **Wizball** (Ocean)
6. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
7. (6) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
8. (5) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
9. (-) **Gunship** (Microprose)
10. (-) **Platoon** (Ocean)



Großbritannien

1. (-) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
2. (1) **Ghostbusters** (Ricochet)
3. (9) **Trap Door** (Alternative)
4. (-) **BMX Simulator** (Code Masters)
5. (5) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet)
6. (6) **Kik Start 2** (Mastertronic)
7. (-) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
8. (-) **We are the Champions** (Ocean)
9. (7) **Soccer Boss** (Alternative)
10. (-) **Super Stunt Man** (Code Masters)



U.S.A.

1. (2) **California Games** (Epyx)
2. (1) **Gauntlet** (Mindscape)
3. (3) **Test Drive** (Accolade)
4. (5) **Mini Putt** (Accolade)
5. (7) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
6. (6) **Spy vs. Spy III** (Epyx)
7. (4) **Paperboy** (Mindscape)
8. (9) **Skate or die** (Electronics Arts)
9. (8) **Sherlock** (Infocom)
10. (-) **Chuck Yeagers AFT** (Electronic Arts)

Bei der Happy-Leserhitparade sollte jeder mitmachen. Ihr könnt das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Happy-Computer
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Wir verlosen zwölf Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner sind diesmal:

Bodo Brouwer, Westoverledingen
Yasmin Edel, Bergkamen
Christian Gerl, Neukirchen
David Hartmann, Berlin
Thorsten Hohmann, Hünfeld
Florian Krebs, Peine
Jens Lindner, Regensburg
Ralf Maier, Reutlingen
Christian Plein, Rosbach
Christoph Pukall, Höfer
Wenzel Seclacek, Stuttgart
Steffen Wilhelm, Clausen

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Interceptor«. (hl)

RUSH WARE

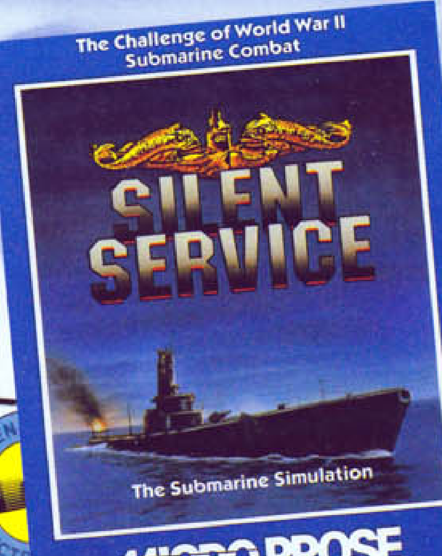
Online with the trend.

SOFTW



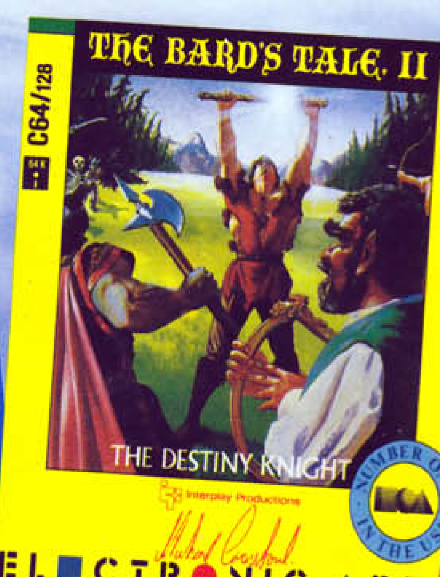
Simulations-Spiel

C64 Kass./Disk.



Simulations-Spiel

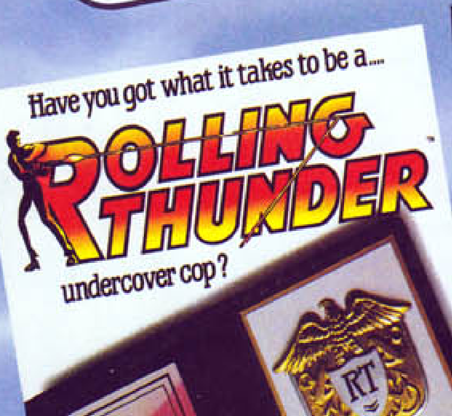
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Atari XL/XE Kass./Disk.
IBM, Atari ST, Amiga,



Action Adventure

C64 Disk.
Kass. in Kürze

C64 Kas
IBM



Action-Rollen-Spiel

Atari ST, Amiga
C64 Kass./Disk.



Action Spiel

C64
Kass./Disk.



Simulations-Spiel

C64 Disk.
Amiga · IBM

C64/128
WO SICH

C64 Ka

Luckau & Waack 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:











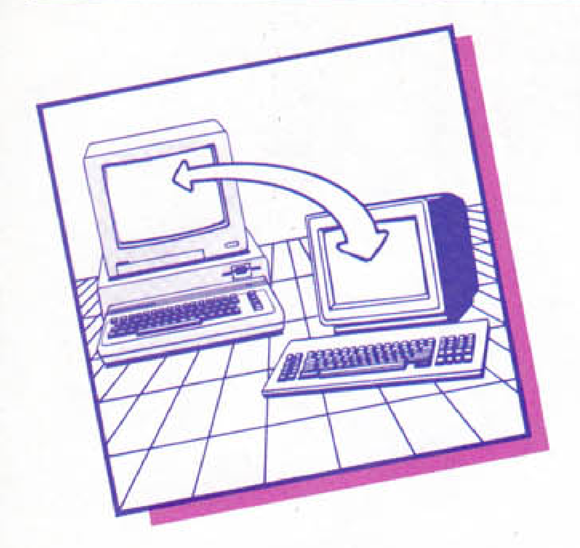
Media Markt WERTKAUF*





WARE Aktuell
WORLD TOUR
GOLF
Simu-
lations-
Spiel
./Disk.
The great GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-
Abenteuer-
Spiel
IMPOSSIBLE MISSION II
..DRINGENDE NACHRICHT...DRINGENDE NACHRICHT...DRI
.ELVIN ATOMB... R MACHT!...ELVIN AT
CBM
64/128
Kassette
EPYX
C64 Kass./Disk. · CPC Kass./Disk
Atari ST · IBM
Arcade
Action
Spiel
APOLLO 18
ACCOLADE
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
ACCOLADE
NOCH KEIN SPIEL HINGEWAGT HAT
ss./Disk.
Simu-
lations-
Spiel
VOLLEYBALL
SIMULATOR
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Simu-
lations-
Spiel
TIP
des
Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,—
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Zimmermann
elektroland
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Kurz und bündig



Jeden Monat werden in dieser Rubrik aktuelle Umsetzungen von Computer-Spielen getestet. Diesmal stellen wir folgende Programme vor.
Für Atari ST: Out Run, Buggy Boy, Impossible Mission II, Trantor, Capt. America, Leatherneck
Für Amiga: Wizball, In 80 Days around the World
Für C 64: Cybernoid
Für CPC: Nebulus, Captain Blood

Atari ST

Ende der Wartezeit; so könnte man die letzten vier Wochen bei den ST-Besitzern bezeichnen, denn viele lange erwartete Programme sind endlich erschienen.

Da wären zum einen die beiden Autorenn-Spielhallen-Umsetzungen ***Outrun*** und ***Buggy Boy*** zu nennen. Outrun (Test in Happy 3/88) bietet auf dem ST wesentlich schöner gezeichnete Grafik als in der C 64-Version. Der 3D-Effekt ist hier annehmbar schnell, obwohl immer noch nicht ganz flüssig. In Pull-Down-Menüs kann man die Schwierigkeit des Spiels leicht variieren. Die Meinungen gingen in der Redaktion weit auseinander. Einige sprachen Outrun auf dem ST jeden Spielwitz ab, während andere gerne immer wieder einige Runden gefahren sind. Einig waren wir uns aber in jedem Fall, daß langfristig Outrun ein eher langweiliges Spiel ist, da sich recht wenig ändert.

Buggy Boy (Test in Happy 2/88) gefiel uns allen hingegen sehr gut. Der 3D-Effekt ist hier beinahe fließend und holt technisch sehr viel aus dem ST heraus. Gerade das Fahren über Schrägen am Straßenrand und durch Tunnel wurde einwandfrei umgesetzt. Die Strecken erschienen uns gegenüber der C 64-Version noch einen Klacks leichter. Im direkten Vergleich mit Outrun ist Buggy Boy der klare Gewinner. Es ist abwechslungsreicher, hat die schnellere Grafik und steuert sich unserer Ansicht nach besser. Allerdings hat Buggy Boy keinen besonders tollen Sound. Unverständlicherweise speichern beide Spiele die High-Score-Listen nicht auf Diskette.

Impossible Mission 2 (Test in Happy 6/88) ist auf dem ST spielerisch identisch mit der C 64-Version. Lediglich die Grafik wurde etwas schöner gezeichnet. Die Sound-Effekte mußten hingegen etwas zurückgeschraubt werden. Wer Geschicklichkeits-Spiele mit versteckten Puzzles mag, sollte sich unbedingt das Spiel besorgen.

Zwei weitere Umsetzungen von 8-Bit-Titeln sind ***Trantor: The last Stormtrooper*** (Test in Happy 1/88) und ***Captain America*** (Test in Happy-Special: Power Play 1). Beide Umsetzungen sind nicht so toll ausgefallen. Während Captain America an vielen spielerischen Mängeln krankt, hat man es bei Trantor fertiggebracht, die Grafik schlechter als auf dem Schneider CPC zu gestalten.

Als letzte ST-Vorstellung gibt es eine echte Neuheit, die keine Umsetzung ist. ***Leatherneck*** ist ein Kampf- und Metzelspiel im Stil von »Ikari Warriors«, das bis zu vier Spieler gleichzeitig erlaubt. Mit einem speziellen Adapter können vier Joysticks an den ST angeschlossen werden. Zum Test lag uns zwar das Programm, nicht aber der Adapter vor. In der 1- und 2-Spieler-Version machte Leatherneck jedoch einen recht schlechten Eindruck. Obwohl Grafik und Sound sehr gut gelungen sind, ist das Spiel viel zu schwer. Die Spielfiguren können immer nur nach vorne und nicht diagonal oder seitwärts schießen, was das Spiel sehr viel schwieriger macht. Die Action-Spiele-Fans unserer Redaktion waren zumindest gar nicht begeistert von Leatherneck. Deswegen, und weil der 4-Spieler-Adapter noch nicht vorlag, haben wir auf einen ausführlichen Test verzichtet.

Turmklettern mit Hindernissen, toller 3D-Effekt inklusive. »Nebulus« sorgt auch auf dem CPC für Schwindelgefühle.



Metallicblaues Raumschiff, giftgrünes Monster und viele, viele Sprites: »Cybernoid« nutzt die Grafik des C 64 gut aus.



Gemetzel mit gebremsten Spielspaß: »Leatherneck« soll man auch zu viert spielen können. Zu zweit macht's nur wenig Spaß.

Zum Schluß noch zwei Vorankündigungen: Dieser Tage sollte eine ST-Version von »Arkanoid II: Revenge of Doh« erscheinen. Diese wird von Peter Johnson, Programmierer der Umsetzung des ersten Arkanoid, entwickelt. Hohe Qualität sollte also garantiert sein. Und »Zarch«, das wahnsinnig schnelle Archimedes-Spiel (Test in Happy 6/88), erscheint demnächst in einer erweiterten Fassung auf dem Atari ST unter dem Namen »Virus«. Ein erstes Grafik-Demo zeigte flottes 3D, das zwar nicht an den Archimedes herankam, aber zum flüssigen Spielen ausreichte.

Amiga

Jetzt hüpft er auch auf dem Amiga, der ***Wizball***, der seine graue Welt einfärben muß. Grafisch ist die Amiga-Version vollkommen identisch mit der ST-Umsetzung (Test in Happy-Special Power Play 3). Die digitalisierten Geräusche sollten besser sein, stifteten bei uns allerdings etwas Verwirrung. Es gibt nämlich echte Schlagzeug-Sounds zu hören, so ertönt bei einem Schuß beispielsweise eine Snare-Drum. Wieso man sich hier keine »echt« klingenden Geräusche hat einfallen lassen, weiß nur der Programmierer.

In 80 Days around the World geht es nun auch mit dem Amiga (Test in Happy-Special: Power Play 2). Wer die C 64-Version kennt, wird in der Amiga-Version nur wenige Veränderungen feststellen. Grafik und Sound wurden natürlich etwas aufgepäppelt, doch daß man beim Amiga auf echtes Scrolling verzichten muß, ist etwas seltsam. Insgesamt ein mäßig unterhaltsames Spiel.



Hügel, Palmen und Ferrari: »Outrun« auf dem Atari ST ist die beste Outrun-Umsetzung, wird auf Dauer aber auch langweilig.

C 64

Das Programm des Monats für den C 64 ist sicherlich ***Cybernoid***. Die Schneider-Version testeten wir in Ausgabe 5/88. Das kombinierte Action-/Geschicklichkeits-Spiel mit den vielen Extrawaffen ist spielerisch identisch, die Grafik wurde allerdings komplett überarbeitet und an die Farbpalette des C 64 angepaßt. So erblickt man auch hier besonders bunte Gegner, das eigene Raumschiff strahlt in schönem Metallicblau und, wie bei der Schneider-Version, hüpfen oft mehrere Dutzend Objekte ohne Flimmern über den Bildschirm. Dazu gesellt sich eine technisch tolle Musik, die allerdings nicht ganz so schön komponiert wurde wie das Schneider-Original.



CPC

Zum Schwindligwerden! Auf dem CPC drehen sich jetzt auch die Türme von ***Nebulus*** (Test in Happy 1/88). Obwohl das Spiel etwas langsamer und die Grafik etwas grober ist, macht es immer noch sehr viel Spaß. Der schwere Geschicklichkeits-Test ist sehr zu empfehlen.

In dieser Ausgabe testen wir die ST-Version von ***Captain Blood***, einem recht komplexen, Adventure-ähnlichen Spiel. Auf dem CPC macht der Weltraum-Käptn eine sehr gute Figur, war das Spiel doch eigentlich als reines 16-Bit-Produkt geplant. Eine gelungene Umsetzung, die man unbesorgt kaufen sollte, wenn einem das Spielprinzip zusagt.

(bs)

Strategisches Brett- und

Aufstieg und Fall

Moskau 1951. Partei- und Regierungschef ist der greise Nestor Aparatschik. Nach seinem Tod wird das Gerangel der allesamt nicht mehr ganz frischen Genossen um die besten Plätze im Politbüro, vor allem um das Amt des Parteichefs, ausbrechen.

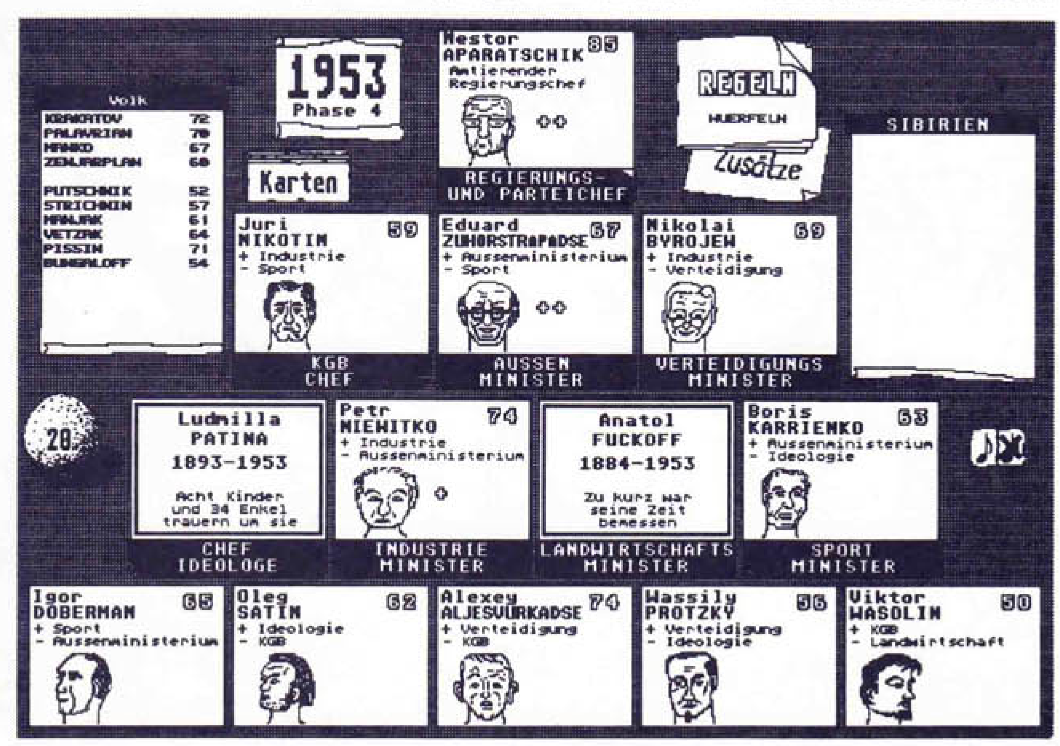
Die 58jährige Ludmilla Patina will Parteivorsitzende werden. Doch der Weg ist lang. Noch lebt der 80jährige Nestor Aparatschik. Und genauso wie Ludmilla Patina lauern die vier anderen Politbüro-Kandidaten sowie die sieben mächtigsten Männer der Partei auf ihre Chance: Außen- und Verteidigungsminister, KGB-Chef, Chefideologe sowie Industrie-, Landwirtschafts- und Sportminister. Und während der KGB-Chef im Politbüro seine alljährlichen Säuberungen durchführt und mißliebige Genossen nach Sibirien verbannt, der Verteidigungsminister immer wachsam auf der Suche nach imperialistischen Spionen ist und der Parteivorsitzende beliebig befördert und degradiert, beginnt der Aufstieg der Ludmilla Patina.

Die Jahre vergehen. Streß und Säuberungen fordern ihre Opfer. Parteivorsitzender Aparatschik hat inzwischen das Zeitliche gesegnet. Zum Glück hat der Außenminister eine Schlüsselposition bei der Wahl des »Vorsitzenden der Begräbniskommission« (der automatisch nächster Partei- und Regierungschef wird). So wird Sportminister Eduard Zuhorstrapadse neuer Parteivorsitzender. Auch KGB-Chef Anatol Fuckoff hat inzwischen den Streß (und das damit verbundene Altern) des Genossen-Verbannens nicht überlebt. 81jährig wird er an der Kremlmauer beigesetzt.

Die neugebackene Verteidigungsministerin Ludmilla Patina beginnt gegen den neuen Parteichef sogleich eine Untersuchung, um seinem westlich-dekadenten Lebenswandel auf die Schliche zu kommen. Unmittelbar nach der Oktoberparade will sie Anklage erheben. Doch hat sie eine Mehrheit im Politbüro? Wird sie es schaffen, dreimal die Oktoberparade abzunehmen? Oder wird der alte Parteivorsitzende, inzwischen aus Sibiren zurückgeholt, und im Volk auf seine Chance wartend, einen neuen Marsch durch die Institutionen antreten, um sie zu verdrängen?

Mächtige Hintermänner und -frauen (die Spieler) haben im Kampf um die Macht in Moskau die Hände im Spiel. Die 24 Politiker sind ihre Marionetten. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler seinen Einfluß auf zehn Politiker verteilt, schön abgestuft von 1 bis 10. Gewonnen hat der, dessen Günstling dreimal die Oktoberparade abnimmt, oder 1960 die Oktoberparade abnimmt oder 1961 Parteichef ist. Soll ein Politiker eine Aktion durchführen (also beispielsweise mißliebige Konkurrenten nach Sibirien verbannen oder in Kur gehen), muß ein Spieler einen Teil seiner Einflußpunkte offenlegen. Nicht zuviel, denn endet das Spiel und haben mehrere Spieler Einfluß auf den Parteivorsitzenden, dann gewinnt der, der die meisten nicht offengelegten Einflußpunkte hat. Und das kann eine Überraschung für die Mitspieler werden.

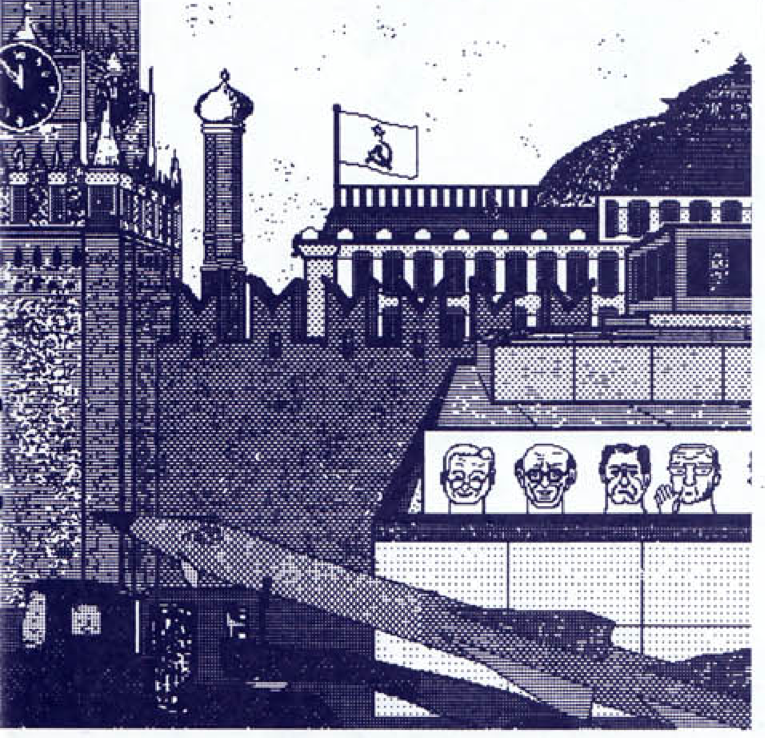
»Kreml« ist gedacht »für drei bis sechs Spieler ab 50 Jahre«, denn wie im Kreml üblich, hat der älteste Spieler die meisten Vorteile. Es ist ein pfiffiges, flüssig zu spielendes Strategiespiel, das vor allem mit vier bis sechs Leuten einen diebischen Spaß macht. Vorteil: Nach maximal elf Runden ist Kreml beendet, endlose Spielrunden ohne Ergebnis sind ausgeschlossen. Das Pokern um einflußreiche Politiker (wer hat die meisten Einflußpunkte für den amtierenden KGB-Chef?) sind sehr spannend. Es gibt mehrere Wege zum Sieg, sie führen aber vor allem darüber, Verteidigungsminister und KGB-Chef zu kontrollieren, um mißliebige Konkurrenten nach Sibirien zu schicken. Sind beide Posten in einer Hand, hilft nur ein Bündnis aller anderen. Aber auch ein Attentat auf einen allzu linientreuen Genossen hilft, die Besatzung der Kremlmauer zu vergrößern und den Weg zur Parteiführung zu öffnen. Kreml gibt es als Brettspiel vom



Aus der Traum: Der Streß des Machtkampfs um den Posten des Parteivorsitzenden beförderte die Chefideologin des Atari ST, Ludmilla Patina, an die Kremlmauer

Computerspiel »Kreml«

der Ludmilla Patina



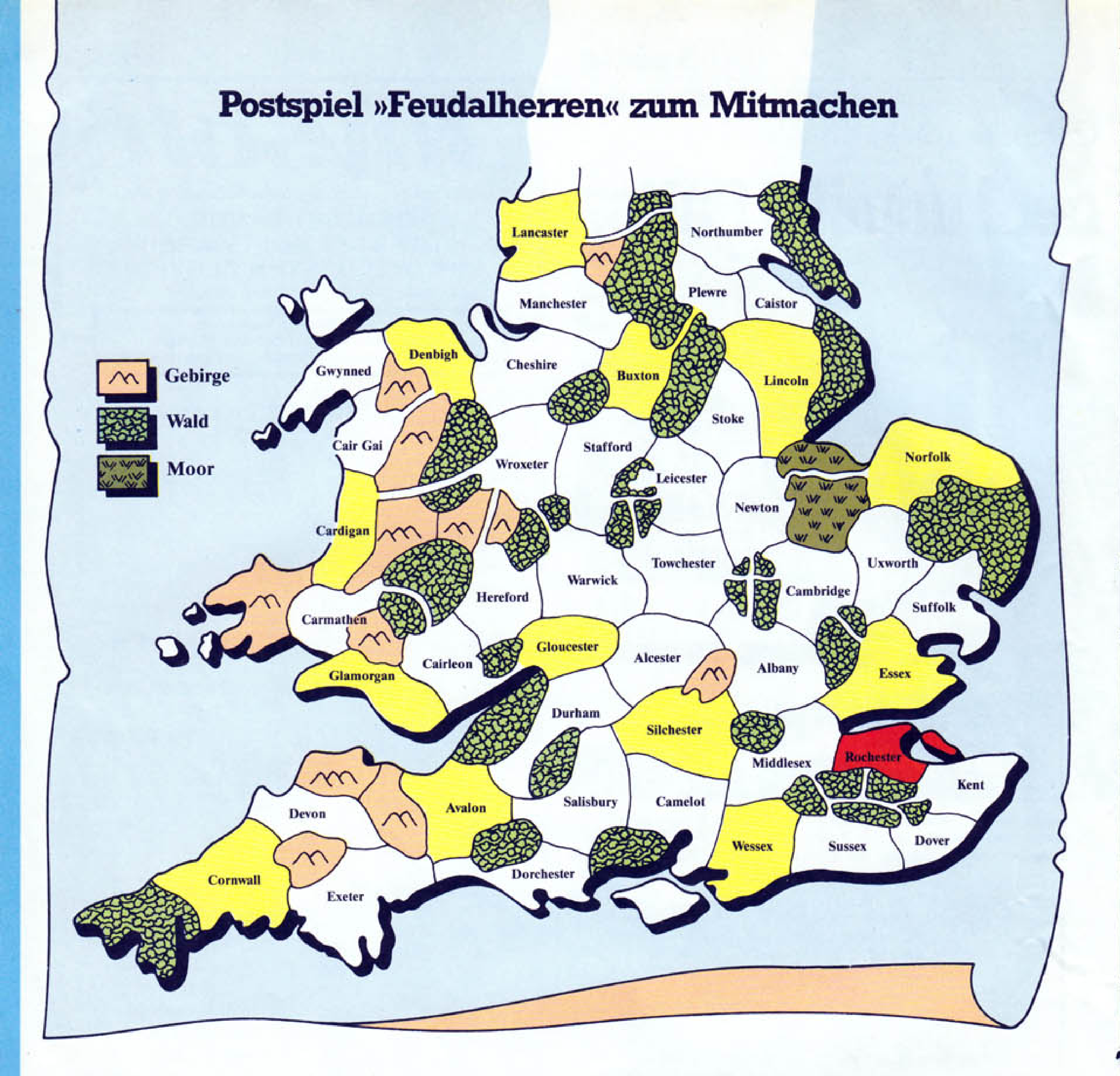
Scheinbar einträchtig nimmt das Politbüro die alljährliche Oktoberfest-Parade ab. Der Parteivorsitzende, dem das dreimal ohne Schwächeanfall auf der Tribüne gelingt, hat gewonnen.

Schweizer Kleinverlag »Fata Morgana Spiele« und inzwischen auch als Umsetzung für den Atari ST mit Monochrom-Monitor. Die Computer-Version hat den Vorteil, daß die Alters-, Krankheits- und Anklage-Plättchen, die bei der Brettspiel-Version in die Politiker-Karten eingesteckt werden müssen, vom Computer automatisch verwaltet werden. Allerdings spielt der Computer nicht mit, so daß Kreml-ST nur mit mindestens zwei Genossen spielbar ist. Ein Drucker ist unbedingt erforderlich, da man sich sonst seine (geheime) Einfluß-Tabelle auf dem Bildschirm anschauen muß. Dafür wird die Oktoberfestparade mit animierter Grafik dargestellt. Raketen und Panzer rollen vorbei. Und auch der geschwächte Parteivorsitzende sinkt bei schlechtem Würfelergebnis gekonnt zusammen. (jg)

Auf einen Blick

Name:	Kreml (Brettspiel)	Kreml (ST-Version)
Hersteller:	Fata Morgana	Spiele MaKroSoft
Lieferumfang:	24 Politiker 9 Ämtertaschen 20seitiger Würfel 21 Ereigniskarten Zahlen-, Krankheits-Kur- und Untersuchungsplättchen 1 Block, 16seitige Anleitung	1 Diskette 72seitige Anleitung
Preis:	43 Mark	zirka 40 Mark
uns gefällt:	Spielidee Ausstattung	Spielidee
uns gefällt weniger:	windempfindliches Hantieren mit Plättchen	kein Computermodus möglich
Wertung:	●●●●●○	●●●○○○

Sechs ausgefüllte Punkte: sehr gut / Ein ausgefüllter Punkt: schlecht



Bauern, Ritter, Adelsherren

Auf, tapfere Recken, zieht den Schwertgurt fester und laßt das Visier herunter. Sie haben es in der Hand, wie sich Baron »Happy-Computer« im Postspiel »Feudalherren« verhält. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Nur mühsam durchdringen die blutroten Strahlen der Morgensonne den dichten Nebel, der über der Burg Rochester liegt. Vom Burghof ist Schwertergeklirr und das Schnauben der Pferde zu hören. Die Ritter der Burg üben sich im Schwertkampf und das Morgenrot überzieht Rüstungen und Kettenhemden blutrot. Ahnungsvoll blickt Lord »Happy-Computer«, Baron von Rochester, von den Burgzinnen über Wälder und Äcker seines im Südosten England gelegenen Lehens.

Der weise alte König Artus, der das Reich geeint hatte, ist tot. Krieg liegt in der Luft, denn die 46 selbständigen Lehen Englands wurden nur durch Artus zusammengehalten. Schon bald wird der Kampf um die Nachfolge entbrennen und Tod und Vernichtung über die blühenden Provinzen bringen.

Lord »Happy-Computer« wirft nachdenklich einen Blick nach Norden über die Meerenge. Dort residiert der Lord von Essex. Potentieller Feind oder Verbündeter? Und wie ist es mit Silchester im Westen und Wessex im Südwesten? Die Nachbar-Lehen werden beherrscht von der geheimnisvollen digitalen Macht, die über das Leben aller in England entscheidet.

Über zweihundert Ritter, zweihundert fleißige Städter und achthundert brave Bauern gebietet Lord »Happy-Computer«. Sein Blick schweift über die Felder zu den Wäldern im Süden seiner Provinz. Von überall her droht Gefahr und die Staatskasse ist nicht so prall gefüllt, daß sich der Lehnsherr bereits Söldner leisten kann. Soll er trotzdem versuchen, die Nachbarlehen zu unterwerfen, um schnell Viscont, Earl, ja gar Marquis zu werden? Oder soll er die vier Jahre Friedenspflicht, die der Herrscher in Erftstadt nach dem Tod König Artus verordnet hat, dazu nutzen, um den Reichtum der Region zu vermehren, Städter und Bauern in den Schutz seiner Burg zu ziehen und die Wirtschaft zu entwickeln? Er schüttelt den Kopf so heftig, daß das normannische Breitschwert ge-

gen sein knöchellanges Kettenhemd klirrt.

Schließlich gibt sich »Happy-Computer, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware, Freund aller Leser«, wie sein Titel vollständig lautet, einen Ruck und geht eiligen Schrittes in die Schreibstube, wo hinter dem Tisch aus dunklem Eichenholz Seneschall, Kanzler, Sheriff, Kammerherr und Marschall auf seine Anweisungen warten.

Doch was soll Lord Happy-Computer tun im Jahr des Herrn 801 ?

■ 1A) Soll er einen Teil seiner Ritter entlassen, um Geld zu sparen und seine Bauern mit einem Großteil seines derzeitigen Vermögens mit Lebensmitteln zu versorgen, um ihre schnelle Vermehrung anzuregen?

■ 1B) Soll er die (computergesteuerte) Provinz Middlesex im Westen angreifen, um es zum Vasallen zu machen, um ein Durchmarschgebiet zu den Spieler-Lehen Essex, Wessex und Silchester zu bekommen?

■ 1C) Soll er sein Geld in die Ausbildung weiterer Ritter stecken, um gegen Angriffe gerüstet zu sein und in den nächsten Jahren die Nachbarlehen anzugreifen und zu seinen Vasallen machen zu können?

Schreiben Sie 1A), 1B) oder 1C) auf eine Postkarte und schicken sie diese ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 20.6.88 an:

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wie es Lord »Happy-Computer« in Südengland im Jahr 802 weiter erging, lesen Sie nächsten Monat an dieser Stelle. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Feudalherren«-Spiel

Fünfzehn Mitspieler gibt es im Postspiel »Feudalherren«, ein jeder Herrscher über eine kleine Provinz in England um das Jahr 800. Die anderen Provinzen verwaltet der Computer. Sieger ist der, der zuerst 23 Provinzfürsten dazu gebracht hat, ihm (oder einem seiner Vasallen) den Lehnseid zu schwören. Er wird dann zum neuen König von England gewählt.

Jeder Feudalherr gebietet über Städter (die Steuern zahlen und seinen Reichtum mehren), Ritter (mit denen er Schlachten schlagen und seine Burg verteidigen kann) und Bauern (die für die lebenswichtige Nahrung sorgen). Daneben kann er in Fischereiflotten, Märkte, Bergwerke und Sägewerke investieren.

»Feudalherren« ist ein computermoderiertes Postspiel. Jeder Spieler macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Feudalherren« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Lord »Happy-Computer, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware, Freund aller Leser« im mittelalterlichen England verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größten Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Feudalherren«-Runde läuft, veranstalten wir dazu ein Gewinnspiel.

Wir schildern die Situation, in der sich Lord »Happy-Computer« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird der Herrscher machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Feudalherren«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gewonnen hat

Der Gewinner unseres »Starweb«-Wettbewerbs aus Happy 6/88 ist Thomas Holler aus 3420 Herzberg. Er gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren. (jg)





„So viele Hallo Freaks-Briefe! Diesmal habe ich wieder tief in die Post gegriffen und eine »Ohne-Karten-Mischung« ausgesucht, mit Tips zu Strategie-, Sport- und Action-Spielen sowie POKEs & Schummel-Listings. Ich freue mich, daß Ihr auch nach 3½ Jahren »Hallo Freaks« immer noch fleißig mitmacht und Eure Tips den anderen Spielern weitergebt."

Eure Petra

Pirates

Claus Schönwald aus Emden hat einen Tip zu »Pirates«.

Wenn man eine Stadt erobern will, kommt es manchmal vor, daß eine Stadt ein oder mehrere Forts besitzt, mit denen man sich erst langwierige Schlachten liefern muß, bevor man die Stadt plündern kann. Mit einem Trick umgeht man das geschickt:

Zunächst fährt man wie üblich auf die Stadt zu und klickt, nachdem man sie erreicht hat, im Menü »Attack Town« an. Daraufhin wird ein neues Bild aufgebaut und man müßte normalerweise versuchen, unter den Kanonensalven der Forts in die Stadt zu kommen. Es geht aber auch einfacher: Zunächst dreht man wieder bei und fährt aus dem Bild heraus. Dann wird wieder die Landkarte aufgebaut, und man sieht die Stadt, das Schiff und die Mannschaft. Wenn man diese jetzt wieder auf die Stadt zu bewegt, erscheint wieder das Menü, in dem man nochmals »Attack Town« anklickt. Jetzt befindet man sich im Fort und kann den Fort Commander mit dem Schwert angreifen. Hat man das geschafft, kann die Stadt geplündert werden.

Diese Methode hat den entscheidenden Vorteil, daß man das Fort mit der gesamten Mannschaft angreifen kann, und nicht nur mit so wenig Leuten, wie gerade auf das Schiff passen. Das ist auch für die Moral der Mannschaft wichtig. Je mehr Leute man dabei hat, desto sicherer und stärker fühlt sich die Mannschaft und desto leichter kann man Kämpfe gewinnen.

Street Sports Baseball

Tips für Sportspiel-Fans hat Frank Stuckmann aus Springe.

— Wenn man am Werfen ist, sollte man kurz vor der schlagenden Figur den Joystick nach links oder nach rechts bewegen, je nachdem, wo der Gegner steht. So driftet der Ball in die andere Richtung. Der Gegner versucht, ihn zu schlagen, kann ihn aber nicht treffen und so kassiert er viele »Strikes« und ist leicht aus dem Spiel.

— Diesen Trick sollte man aber nur beim Computer-Gegner anwenden, denn sonst wird das Spiel langweilig.

— Wenn der Ball zu einem Spieler der eigenen Gruppe rollt, wartet man erst, bis der Gegner einen Posten umlaufen hat. Wenn er kurz vor dem zweiten Posten angelangt ist, wirft man den Ball zum ersten Posten. Nach dem Fangen hält man den Joystick nach unten. Wenn der Gegner da durchläuft, ist er out.

— Wenn man gerade am Laufen ist: Ruhig etwas riskieren, denn die Computer-Mannschafft reagiert ziemlich langsam. Sollte der Computer-Spieler trotzdem nach unten gehen, dann sofort den Knopf loslassen und zum letzten Posten laufen.

— Am Anfang immer »Eagles« und »Tails« nehmen, denn damit darf man (meistens) als erstes wählen.

— Beim Wählen der Spieler sollte man eine bestimmte Reihenfolge einhalten, damit man die zwei schlechtesten Spieler, Brad und Dana, nicht in die Mannschafft bekommt:

Kevin, Bob, Tina, Kim, Butch, Bojo, Ralph, David.

Park Patrol

Oliver Gutperl aus Niederaula hat einen interessanten Tip für »Park Patrol« auf dem C 64:

Wenn man vom Wartehäuschen nach links geht, sieht man nach kurzer Zeit einen seltsamen, grünen Busch. Berührt man ihn, ertönt ein Klingelzeichen und der Busch wird größer. Wenn man vor dem Busch stehenbleibt, wiederholt sich der Vorgang elfmal, im Abstand von 10 Sekunden oder 16 Energie-Einheiten. Drückt man jetzt auf den Feuerknopf, erscheint unten links, über der Energieanzeige, ein weißer Balken, der langsam abnimmt. Jetzt kann man so lange mit erhöhter Geschwindigkeit laufen, bis der Balken verschwunden ist.

Moebius

Thomas Lichte aus Haan hat Tips und zwei Fragen zu »Moebius« auf dem ST. Beim Training ist folgendes zu beachten:

— Beim Kampf mit »Bare Hands« ist darauf zu achten, daß man hauptsächlich den Tritt oder Schlag nach unten anwendet. Damit zermürbt man den Gegner und hält ihn auf Distanz.

— Für den Kampf mit dem Schwert gilt das gleiche.

— Um genügend »Mental Energie« zu erhalten, muß man den Geist mit Hilfe der Pfeiltasten im Quadrat halten (immer der Fluchtrichtung entgegensteuern).

— Während des Spiels immer auf den Wasser- und Nahrungsstand achten.

— Nahrung erhält man durch Kämpfe, als Beute oder durch Leute, die man um Hilfe bittet.

— Den Wasserstand sollte man an jedem Tümpel oder Brunnen mit Hilfe der GET-Funktion auffüllen.

— Leuten, die man um Hilfe bitten will, niemals mit einem Schwert in der Hand gegenübertreten, da diese sonst Angst bekommen und fliehen.

— Das Schwert sollte man nur dazu benutzen, um sich durch das Gebüsch zu kämpfen; Gegner besiegt man leichter mit Hand und Fuß.

— Auch die Wurfsterne sind auf Distanz eine sehr gute Waffe.

— Wenn man beim Gespräch mit den Leuten die HELP-Funktion anwählt, geben diese nicht nur nützliche Gegenstände, sondern auch wichtige Hinweise.

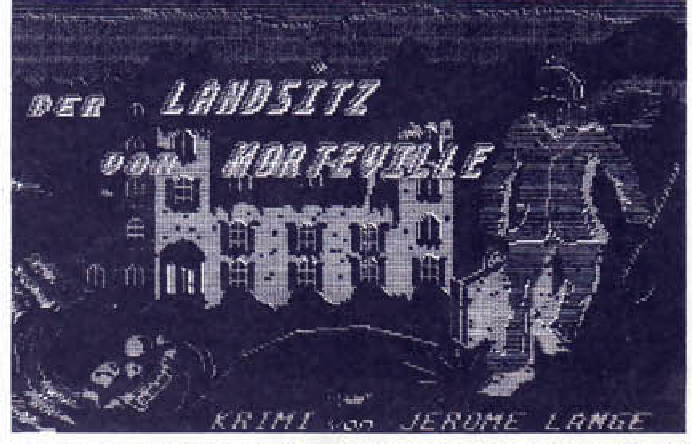
Jetzt die zwei Fragen von Thomas:

— Wie kommt man auf die Insel, die (scheinbar) von Mauern umgeben ist?
— Wo ist der Orb?

Der Landsitz von Morteville

Tanja Gust aus Rot spielt auf ihrem ST das Detektiv-Adventure »Morteville« und kommt leider nicht weit:

Ich weiß, wer in den einzelnen Zimmern wohnt und welche Gegenstände sich dort befinden. Doch leider werde ich aus den einzelnen Dokumenten/Briefen nicht schlau. Auch sind mir die Inschriften im Brunnen nicht klar. Genauso wie das Wappen ohne Losung, die Geheimgänge im Keller und vieles andere. Wer hilft mir?



Detektivgeschichten wie »Der Landsitz von Morteville« (Atari ST) haben ihren eigenen Reiz – wenn man alle Indizien richtig deutet



Nebulus

In Ausgabe 4/88 stellte Patrick Tappe die Frage, wie er bei »Nebulus« in der dritten Runde über die Mauer kommt. Elmar Hartje weiß, was zu tun ist:

Am Anfang des dritten Levels sollte man zuerst durch den Tunnel gehen und den Aufzug nehmen. Dann stellt man sich ein bißchen weiter nach rechts. Dort wartet man, bis ein Gegner von links oder rechts herangeschwebt kommt. Von diesem läßt man sich treffen. Man kommt eine Stufe weiter unten zum Stehen. Jetzt schießt man den Ball ab, geht nach rechts und schlägt die Falltür raus. Jetzt kann man den dortigen Aufzug benutzen.

Gryzor

Auch diesmal wieder eine Fortsetzungs-Geschichte: Sie kommt von Thomas Müller aus Niederwerrn und dreht sich um »Gryzor« auf dem C 64. In dieser Ausgabe findet Ihr die Tips zur Sektion 1, in der nächsten Happy dann den Rest.

Sektion 1

— Zuerst Rifle nehmen und warten, bis die Kanone geschossen hat, dann darüber hüpfen.

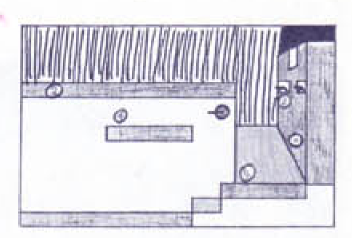
— Bei der Brücke bleibt man stehen, dreht sich um und schießt die Scatter ab.

— Nachdem die Brücke explodiert ist, springt man hinunter und schießt von da an nur noch schräg nach oben.

— Unter dem Laser bleibt man stehen, schießt nach oben und springt dann auf das Podest vor die erste Kanone (1), schießt die Kanone ab und springt dann auf die oberste Ebene (2), um den Laser aufzunehmen.

— Dann legt man sich auf den Weg und schießt die zweite Kanone ab (3).

— Zuletzt springt man auf die untere Ebene (4), stellt sich außerhalb der Reichweite der letzten Kanone und schießt gemütlich auf das Auge.



Killed until Dead

Wer Logicals mag, hat mit »Killed until Dead« sicher viel Spaß gehabt. Für alle Spieler, die irgendeines der Rätsel nicht knacken konnten, hat Marc Friedland aus Wedel alle Lösungen zusammengestellt.

Elementary, my dear Watson

Fall: Weight Watcher's
Mörder: Sydney
Opfer: Agatha
Tatort: Mike's Room
Waffe: Bomb
Motiv: Agatha ate the last of the oatmeal

Fall: Mars Needs Women
Mörder: Peter
Opfer: Claudia
Tatort: Peter's Room
Waffe: Gun
Motiv: Claudia gave you a lousy prediction

Fall: Beaujolais or Bust
Mörder: Agatha
Opfer: Mike
Tatort: Peter's Room
Waffe: Bomb
Motiv: Mike filled your chamberpot with oil

Fall: Hold the Mustard
Mörder: Mike
Opfer: Peter
Tatort: Agatha's Room
Waffe: Messer
Motiv: Peter was blackmailing you

Fall: Banana Follies
Mörder: Agatha
Opfer: Mike
Tatort: Mike's Room
Waffe: Gift
Motiv: You wanted chimp Zippy

Fall: A case for the Birds
Mörder: Claudia
Opfer: Mike
Tatort: Mike's Room
Waffe: Bomb
Motiv: He blow your boa away

Fall: Fast Food Fight
Mörder: Mike
Opfer: Sydney
Tatort: Patio
Waffe: Gift
Motiv: He would've ruined McBurgers Murder, Medium Rare

Fall: Pubbish or Persish
Mörder: Agatha
Opfer: Mike
Tatort: Foyer
Waffe: Gift
Motiv: Peter was grabbing all the promo $$

Fall: The Rat Trap
Mörder: Peter
Opfer: Agatha
Tatort: Sydney's Room
Waffe: Gift
Motiv: Agatha fired you from »The Rat Trap«

Fall: Blackmail
Mörder: Agatha
Opfer: Mike
Tatort: Foyer
Waffe: Chainsaw
Motiv: You were beeing blackmailed by Mike

Fall: Of Pooches and Pillows
Mörder: Claudia
Opfer: Mike
Tatort: Claudia's Room
Waffe: Knife
Motiv: Mike had an affair with the maid

Fall: Computer Chronicles
Mörder: Mike
Opfer: Claudia
Tatort: Claudia's Room
Waffe: Bomb
Motiv: You wanted all the endorsement $$

Case for the Cunning

Fall: The Case of the Mutilated Moose
Mörder: Peter
Opfer: Sydney
Tatort: Patio
Waffe: Gun
Motiv: He ran over your brother

Fall: The Mystery of the Leaping Fish
Mörder: Claudia
Opfer: Peter
Tatort: Hall
Waffe: Gun
Motiv: Peter stole your »Fish« plot

Fall: Paint by Numbers
Mörder: Claudia
Opfer: Peter
Tatort: Hall
Waffe: Gun
Motiv: Peter ruined your Reputation

Fall: Practical Pastimes
Mörder: Mike
Opfer: Agatha
Tatort: Libary
Waffe: Gun
Motiv: She pulled too many practical Jokers

Fall: A Switch in Time
Mörder: Mike
Opfer: Claudia
Tatort: Mike's Room
Waffe: Knife
Motiv: Claudia squeezed you out of the deal

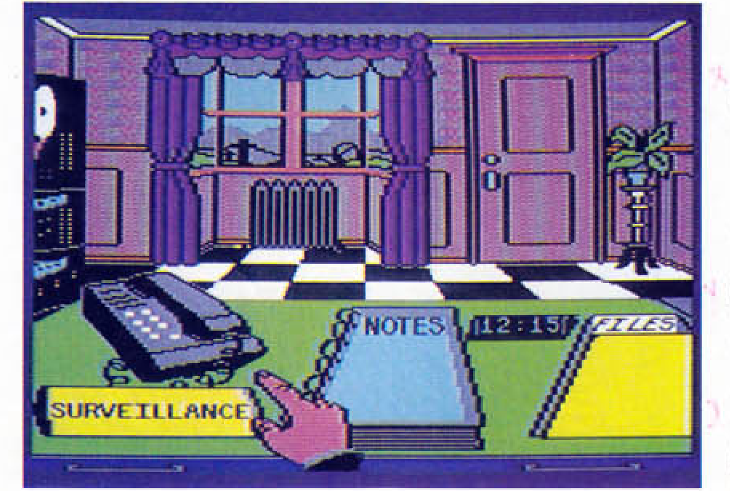
Super Sleuth

Fall: Last Laff
Mörder: Claudia
Opfer: Sydney
Tatort: Agatha's Room
Waffe: Bomb
Motiv: Sydney said you were a lousey writer

Fall: Motherly Love
Mörder: Agatha
Opfer: Sydney
Tatort: Patio
Waffe: Knife
Motiv: You wanted Mike's inheritance

Fall: Rhymes and Crimes
Mörder: Claudia
Opfer: Agatha
Tatort: Libary
Waffe: Gun
Motiv: Professional jealousy

Fall: The Scale of Justice
Mörder: Claudia
Opfer: Peter
Tatort: Patio
Waffe: Gift
Motiv: He weights less than the rest



»Killed until Dead«, am Schreibtisch löst man die Logicals: Wer war der Mörder? Warum hat er das getan?

Maniac Mansion

Wie versprochen, geht es diesmal weiter mit der Lösung von »Maniac Mansion«. Sie kommt von Karsten Bernert und Marcel Niens aus Alsdorf und bezieht sich auf die deutsche Version.

Die besten Kids sind Bernhard (kann Radioröhre nehmen und ins Funkgerät einbauen) und Syd (kann Klavier spielen). Die Tips in der letzten Happy gingen bis zu der Stelle, an der Syd den Krug aus dem Abstellraum mit dem (radioaktiven) Wasser aus dem Pool füllt. Jetzt geht's weiter:

11. Syd geht zum Malraum im ersten Stock und nimmt sich Wachsfrüchte, Pinsel und Farbentferner.
12. Im Flur des zweiten Stockes gibt Syd dem Green Tentacle zuerst die Wachsfrüchte und dann den Fruchtsaft.
13. Syd holt sich die Platte und den gelben Schlüssel im Musikraum im vierten Stock und geht dann
14. zum Wissenschaftsraum und trainiert am Kraft-O-Mat.
15. Im Aufenthaltsraum (mit Fernsehgerät und Klavier) sollte Syd:
    — Kassette einlegen
    — Schallplatte auflegen
    — und den Kassettenrecorder einschalten
    — Grammophon einschalten

    Wenn die Vase kaputt ist, alles wieder ausschalten und wieder aufnehmen.
16. Im Wohnzimmer spielt Syd so lange die bespielte Kassette im Cassetten-Player ab, bis der Kronleuchter herunterfällt. Jetzt kann er den rostigen Schlüssel für den Kerker nehmen.
17. Draußen öffnet Syd das Gitter hinter dem Busch und
18. öffnet die Garage.
19. Syd schließt mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum auf, nimmt sich das Werkzeug, geht dann zum Swimming-Pool und wartet dort.
20. Dave den Wasserhaupthahn aufdrehen lassen, aber höchstens zwei Minuten, sonst kommt es zur Atomexplosion.
21. Jetzt schnell zu Syd umschalten. Er soll in den Pool gehen, das Radio und den glänzenden Schlüssel nehmen und sofort wieder rausgehen. Auf keinen Fall den Knopf drücken, da sonst auch alles explodiert.
22. Syd geht zum Wissenschaftsraum im vierten Stock und wartet dort.
23. Dave klingelt an der Haustür.
24. Jetzt wieder zu Syd umschalten und im Wissenschaftsraum zirka zehn Sekunden warten. Dann geht Syd in Eds Zimmer, nimmt den Hamster und den dahinterliegenden Cardkey. Nun kann er das Sparschwein öffnen und die drei 10-Cent-Münzen nehmen. Danach gleich zurück in den Wissenschaftsraum und wieder zirka zehn Sekunden warten.
25. Jetzt geht Syd in den Raum mit dem Kamin und säubert die bemalte Wand mit dem Farbentferner. Er gibt der fleischfressenden Pflanze den Krug mit dem Wasser aus dem Pool, das erhöht das Wachstum. Dann bekommt die Pflanze noch alles Eßbare und zum Schluß die Pepsi-Dose.
26. Bernhard geht zu Syd und läßt sich den rostigen Schlüssel geben. Damit geht er zum Raum mit dem Funkgerät und baut die Radioröhre in den Röhrenstecker neben dem Funkgerät ein. Bernhard liest das Plakat (Nummer merken) und stellt sich vor Ednas Zimmer.
27. Dave geht in Ednas Zimmer und läßt sich fangen. Inzwischen folgt ihm Bernhard, nimmt den kleinen Schlüssel und geht zum Raum über Ednas Zimmer.
28. Bild öffnen und warten.
29. Syd klettert die Pflanze hoch. Er wirft eine der Münzen in den Münzschlitz am Kontrollbrett und drückt den rechten Knopf (Vorgang wiederholen). Schaut man durchs Teleskop, erscheint eine Nummer (wieder merken).
30. Mit der Nummer öffnet Bernhard den Tresor.
31. Bernhard wird gefangen.
32. Syd geht in den Geheimraum, der hinter dem Raum mit der fleischfressenden Pflanze liegt.
33. Syd öffnet das Radio und baut die Batterien in die Taschenlampe ein.
34. Bernhard geht aus dem Kerker und schaltet die Sicherungen aus. Aber nicht länger als zwei Minuten, sonst kommt es wieder zur Atomexplosion.
35. Jetzt schaltet Syd die Taschenlampe ein und repariert die Kabel mit dem Werkzeug. Taschenlampe danach wieder ausschalten.
36. Bernhard schaltet die Sicherungen wieder ein, geht zum Krankenzimmer und wartet dort.
37. Syd kommt ebenfalls ins Krankenzimmer und bekommt von Bernhard den Umschlag.
38. Wenn Professor Fred Computer gespielt hat, geht Syd in die Spielhalle, wirft eine Münze ein und spielt das gleiche Spiel, wie der Professor (Meteor Mess; Nummern der High-Score-Liste aufschreiben). Sollte man beim Spiel kein Glück haben, kann Syd die Münze mit dem kleinen Schlüssel wieder aus der Coinbox herausholen.
39. Bernhard geht in den Raum mit dem Funkgerät und wartet dort.
40. Jetzt muß sich zur Abwechslung Syd fangen lassen.
41. Im Kerker öffnet Syd die äußere Tür mit dem glänzenden Schlüssel (oberes/unteres Vorhängeschloß).
42. Die innere Tür öffnet Syd mit irgendeiner der drei Zahlen aus der High-Score-Liste (nicht hineingehen).
43. Bernhard wählt am Funkgerät die Nummer vom Plakat. Jetzt wieder zu Syd umschalten und warten, bis die Weltraum-Polizei den Meteor abgeholt hat. Ist die Polizei weg, nimmt Syd die Erkennungsmarke und geht ins Labor. Sofort erscheint der Tentacle. Syd gibt ihm die Erkennungsmarke und verschwindet.
44. Jetzt geht Syd in den Raum mit Sandy und dem Professor, steckt den Cardkey in den Schlitz neben der Stahltür und betritt den Raum. Hier schaltet er den Hebel aus.
45. Ende



»Maniac Mansion«, diesmal wie versprochen der Rest der Lösung

Head over Heels

Stephan Meyer aus Berlin braucht Hilfe bei der CPC-Version von »Head over Heels«:

Auf dem Planeten »Safari« bin ich bis in den Raum mit der Krone gekommen. Aber wie bekomme ich jetzt die Krone?

POKEs & Schummel-Listings

Claus Schönwald aus Emden kann die meisten POKEs aus Hallo Freaks nicht nutzen: Er verwendet ein Fast-Load-Modul, das bei jedem RESET den Bereich von 32768 bis 40760 neu belegt und damit das Spiel in den meisten Fällen zerstört. Deshalb hat Claus einige POKEs gesucht, die vor dem **Starten** des Spiels eingegeben werden müssen (gelten alle für C 64-Disketten-Version).

Ghosts'n Goblins

```
POKE 3325,205: POKE 4412,205:
POKE 12593,205
```

Diese POKEs bewirken, daß man unendlich viele Leben hat.

High Noon

```
POKE 12940,205: POKE 13905,
205: POKE 16128,205: POKE
16622,205
```

Auch hier bekommt man unendlich viele Leben.

Choplifter

```
POKE 10142,205
```

Wenn man einige Männchen aufgesammelt hat und diese zur Station zurückbringt, kommen auf einmal etwa 60 Männchen aus dem Hubschrauber. Danach erscheint »The End«.

Hunch Back

```
LOAD " HUNCH",8,1
```

(Das erste Zeichen des Namens ist ein Leerzeichen)

```
POKE 15475,205: POKE 15599,
205:
POKE 19316,205: POKE 19821,
205:
POKE 20123,205: 20140,205:
POKE 21419,205: POKE 22521,
205
SYS 16384
```

Wenn man das erste Bild gelöst hat, wird man automatisch durch alle weiteren Bilder getragen, ohne etwas zu tun. In der zweiten Runde muß man dann selbst weitermachen, hat aber unendlich viele Leben.

Buggy Boy

Von Markus Graf aus Warmond in Holland kommt ein POKE für »Buggy Boy« auf dem C 64. Er gibt dem Spieler unendlich viel Zeit. Ihr müßt das Spiel laden, dann starten und mit einem Reset unterbrechen. Dann gebt Ihr die POKEs ein:

```
POKE 39945,96: POKE 2048,32
POKE 2050,13: POKE 2049,104
```

Mit SYS 2048 startet Ihr das Spiel wieder.

	Bard's Tale III	Ultima V	Might and Magic
Party-Mitglieder	7	6 (14 Personen insg. zu finden)	6
Rassen	7	1	5
Klassen	13	8	6
Oberwelt	1, mit 7 Parallelwelten	1	1
Dungeon-level	84	8 Dungeons; Unterwelt doppelt so groß wie Oberwelt	ca. 50
Diskseiten	4	8	4
Monster-typen	über 500	ca. 30	über 200
Kampf-Strategien	nein	ja	nein
Zauber-sprüche	über 100	48	94
mit Personen reden	nein	ja, mit mehreren hundert	nein
Besonder-heiten	Automapping	Echtzeit; Tag und Nacht	viele einzelne Aufgaben
Charaktere	ja	ja, sogar aus Bard's Tale	nein
Packungs-beilagen	33seitiges Handbuch, Coderad, Referenzkarte	farbige Stoffkarte, 55seitiges Handbuch, Tagebuchseite, Referenzkarte und eine Münze	43seitiges Handbuch, Karte der Oberwelt, Block für die Dungeons

Fortsetzung von Seite 77

Monster-Mix

Wer sich mehr für Bard's Tale und Ultima interessiert, findet weitere Informationen in unserer Schwesterzeitschrift Power Play 5.

»Might and Magic« präsentiert sich weniger eigenständig. Es ist ein Spiel, das sich an das erfolgreiche Bard's Tale angehängt hat: man sieht alles im 3D-Look, besucht viele Dungeons und wirft eifrig mit Zaubersprüchen um sich. Leider erreicht es aber nicht die Qualität seines Vorbilds. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse teilweise schauderhaft, teilweise noch annehmbar; allein die Dungeons machen etwas her. Auch beim Sound ist nicht viel los: bis auf ein paar dudelnde Soundeffekte und ein paar einstimmige Melodien rührt sich nichts, was den Soundchip zum Klingen bringt.

Trotzdem hat Might and Magic spielerisch einiges zu bieten. Im Spiel ist kein eigentliches Ziel vorgegeben, die Heldentruppe muß sich erst zu einem Auftraggeber bemühen. Dort bekommen Sie einen Auftrag; beispielsweise einen entlaufenen Haus-Drachen einzufangen. Wenn Sie das Biest überwältigt haben und dem Hausherren im Handgepäck präsentieren, bekommen Sie eine Masse von Erfahrungspunkten und werden mit Gold überschüttet. Wenn man sich für eine bestimmte Aufgabe verpflichtet hat, kann man sich nur mit einem Zauberspruch von ihr wieder frei machen, ohne mit schrecklichen Repressalien zu rechnen (sozusagen eine Kündigung per Zauberspruch). Hat die Party genügend kleinere Aufgaben bewältigt, kann sie sich daran machen, das sagenumwobene »Inner sanctum« zu finden.

Fazit: Wer edle Grafiken und schwere Rätsel mag und außerdem nichts gegen das »Erst draufhauen und dann fragen«-Prinzip einzuwenden hat, sollte sich Bard's Tale III beschaffen.

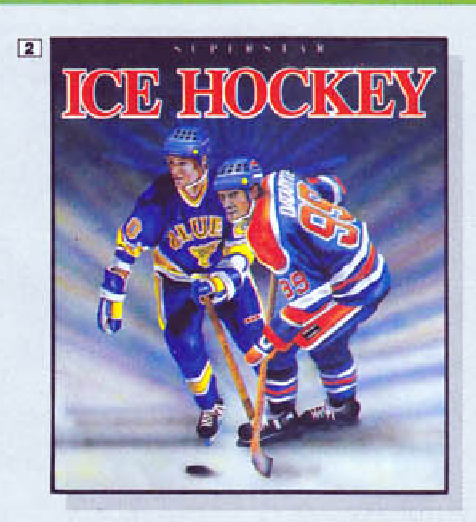
Ultima V dagegen ist für alle zu empfehlen, die sich gerne mit langen und epischen Rollenspielen auseinandersetzen. Man bekommt ein Spiel, in dem es unzählige Details zu entdecken gibt. Durch diese Kleinigkeiten wird das Spiel nie langweilig.

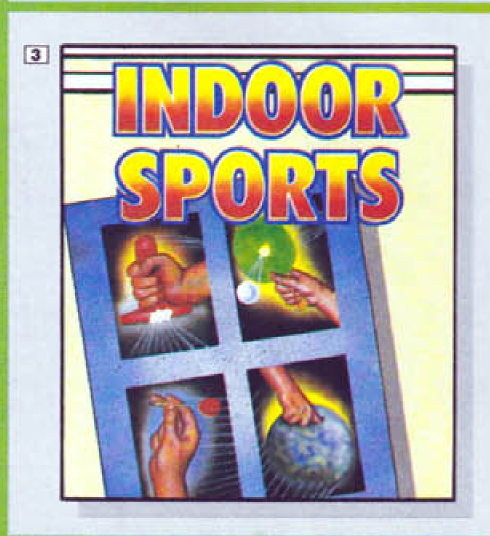
Might and Magic ist allen anzuraten, die bei einem Rollenspiel auf opulente Grafik verzichten können und sich gerne mit großen Labyrinthen auseinandersetzen — ein interessantes Spiel für Tüftler. (al)



Jetzt geht es bei Eurem Softwarehändler richtig los!





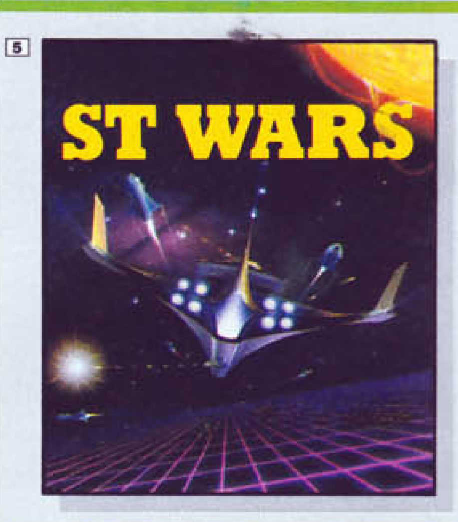




COMING SOON

GRAND SLAM

A fully animated realtime tennis simulation.
Play the US Open, Wimbledon, etc.



1 SPY VS SPY TRILOGIE

SPY VS SPY Vol 1 - wurde von vielen Testern zum besten Spiel, das je für 2 Spieler programmiert wurde, erklärt.
Vol 2 - The island caper - Der Gewinner vieler Softwarepreise einschl. »Spiel des Jahres«.
Vol 3 - Arctic Antics - Ein Muß für Fans der Original SPY VS SPY-Spiele

Erhältlich für Spektrum, Schneider, Commodore C64/128, Kassette und Diskette.

2 SUPERSTAR ICE HOCKEY

wurde 1987 von **Happy-Computer** zur besten Sportsimulation des Jahres gewählt.

Erhältlich für Commodore C64/128, Amiga, Atari ST und IBM-PCs und Kompatible.

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft
in der Schweiz: Thali AG

Databyte
15, Wolsey Mews,
Kentish Town, London, N.W.5.2DX

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

3 INDOOR SPORTS

eine qualitativ sehr hochwertige Sportsimulation - erhielt fantastische Kritiken. Ein Muß für Sportfans. Tischhockey, Darts. Bowling und Ping Pong. Anm. Die C64-Version beinhaltet nicht Ping Pong.

Erhältlich für Spektrum, Schneider, Commodore C64/128, Atari XL/XE, Amiga, Atari ST und IBM-PC und Kompatible.

4 TASK III

»Man muß es spielen, um es zu glauben, es hat mich gefesselt« - sagt die Zeitschrift Commodore User.

Erhältlich für Commodore C64/128, Kassette und Diskette.

5 ST WARS

»Wer Weltraumspiele mag, wird es lieben - ein phantastisches Spiel, das Maßstäbe setzt«.

Erhältlich für Atari ST.